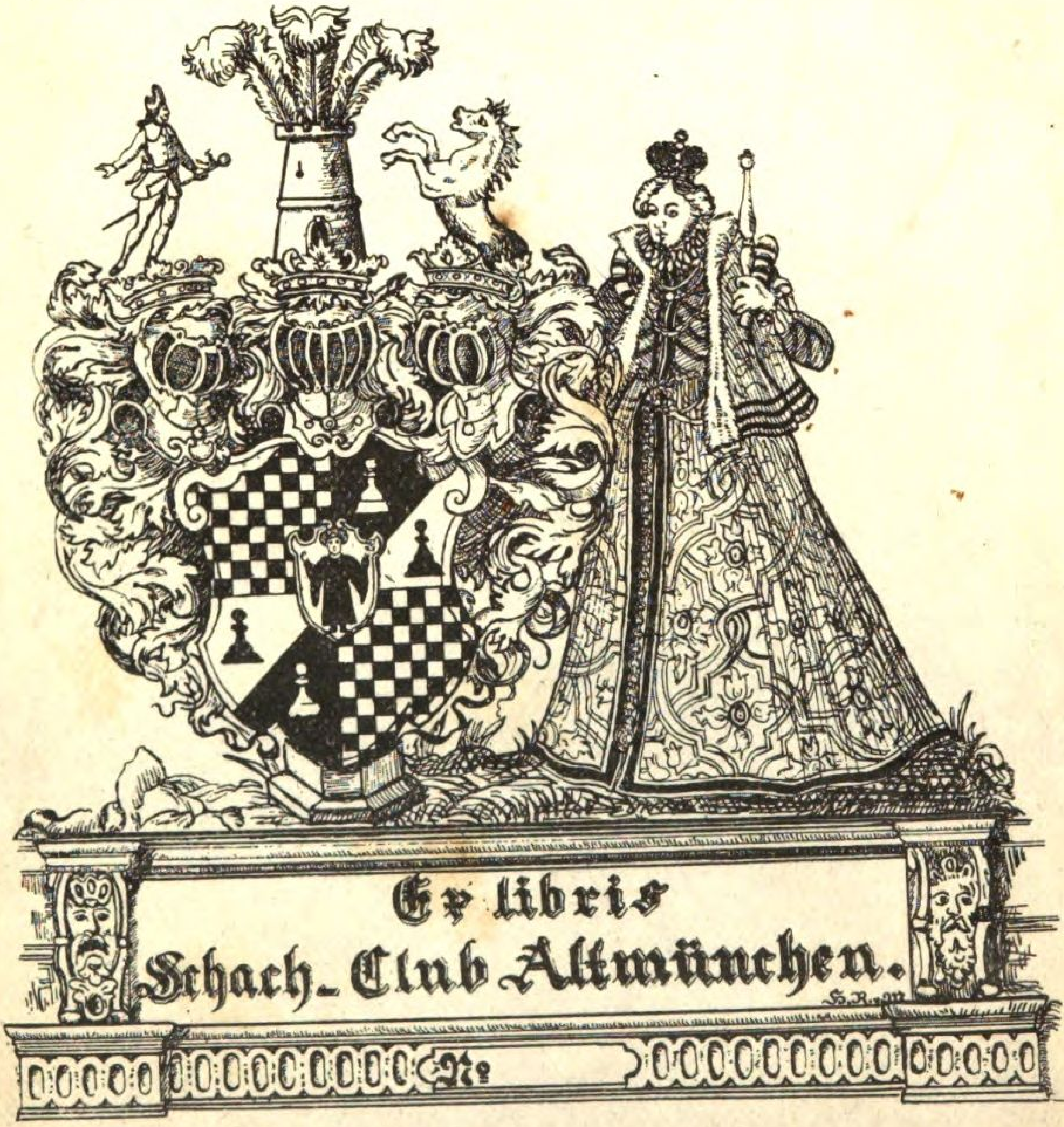
C. F. G. Thon's

Meister im Schachspiel.

Sechste vermehrte Auflage.

von

M. Lange.


Ex libris
Schach-Club Altmünchen.
No

[illegible] 38/III [illegible]
1. Juni 1912
Köhnlein.

Thon's

Meister im Schachspiel.

C. F. G. Thon's

Meister im Schachspiel

und zwar

im gewöhnlichen Zweischach, wie im Vierschach, auch im großen Kriegs= und Kourierspiele nach alter wie neuer Methode.

Sechste vermehrte und verbesserte Auflage.

Von

M. Lange.

Mit 2 Figurentafeln.

Weimar, 1863.

Bernhard Friedrich Voigt.

Vorwort.

Die gegenwärtige sechste Auflage des Thon'schen „Schachmeisters" ist aus einer durchgehenden Verbesserung wie theilweisen Vermehrung der fünften Auflage hervorgegangen, welche der Unterzeichnete als eine völlige Umarbeitung des, im Verhältniß zu den früheren Ausgaben nur dem Titel nach erhaltenen, Buches vor fünf Jahren herausgegeben hatte. Zur entsprechenden Würdigung dieser neuen Gestaltung des „Schachmeisters" soll das Vorwort der fünften Auflage hier wiederholt werden. Was aber die Veränderungen bei der gegenwärtigen Ausgabe betrifft, so sind dieselben durch erhebliche Fortschritte in der theoretischen wie praktischen Entwickelung des Schachspieles hervorgerufen und in letzterer Beziehung vor Allem durch besondere Rücksicht

auf die ausgezeichneten Leistungen des amerikanischen Meisters Paul Morphy veranlaßt worden. Der Unterzeichnete darf deshalb wohl die berechtigte Hoffnung anschließen, daß auch diese neue Auflage gleich den früheren eine günstige Aufnahme bei den Schachfreunden finden und manchem Anfänger in dem edlen Spiele ein zuverlässiger Wegweiser wie treuer Rathgeber sein werde.

M. Lange.

Vorwort

zur

fünften Auflage.

Unterzeichneter hatte die Bearbeitung des vorliegenden Werkchens, ohne es vorher genauer zu kennen, übernommen. Bald aber fand er, selbst noch in der vierten von Herrn J. B. Montag besorgten Auflage, ein hinter den Ansprüchen des Titels weit zurückgebliebenes Machwerk vor. Eine fünfte Ausgabe, ohne wesentliche Veränderungen zu geben, erschien ihm daher unmöglich. Wenigstens konnte Unterzeichneter, welcher einem größeren und gebildeten Schachpublikum als Theoretiker und Praktiker des Spieles bekannt ist, es durchaus nicht mit seinem Gewissen vereinigen, eine reine

wenn auch noch so streng durchgeführte, Verbesserung allein vorzunehmen. Ich habe es demnach vorgezogen, unter Adoption des alten Titels eine mehr oder weniger gelungene neue Arbeit zu liefern, indem ich zugleich, so gut es sich thun ließ, alles im alten Buche Brauchbare mit verwandt habe. Freilich konnte hier nur Wenig benutzt werden, und es ist dann jedes Mal ausdrücklich im Buche bemerkt worden.

Der Zweck der vorliegenden Bearbeitung, wie ihn sich Verfasser gedacht hat, und wie ihn trotz des vielversprechenden Titels die früheren Auflagen allein ins Auge zu fassen versuchten, geht nun zunächst auf eine leichtfaßliche, praktische Anleitung für den Anfänger. Wie ich zugleich dem beibehaltenen Titel Genüge zu leisten gesucht habe, wird die Einleitung, sowie die zweite Hälfte des Buches zeigen. In dem ersten Theile, welcher vom ersten Kursus eingenommen wird, ist aber jener Hauptzweck so gut als möglich erstrebt worden. Es ist eine bekannte Erfahrung, daß es kaum eine Kunst oder Fertigkeit giebt, die so schwer, wie das Schachspiel, aus Büchern zu erlernen wäre. Dabei ist der Weg, den hierzu die meisten Lehrbücher einschlagen, meistentheils unpraktisch. Erst in neuerer Zeit ist überhaupt das Bestreben, wirklich praktische Anleitungen zu geben,

näher ins Auge gefaßt worden. Aber auch hier ist nach beiden Seiten hin gefehlt; man hat entweder es zu leicht gemacht, oder ist unverständlich geblieben. Letzteres ist der gewöhnliche Fehler, in den z. B. der traité élémentaire vom Grafen Basterot (Paris 1853) verfallen ist; noch mehr die leçons élémentaires vom Abbé Bétu. Der andere Fehler fällt besonders in dem erst kürzlich erschienenen Schachkatechismus von Portius (Leipzig 1855) auf. So zweckmäßig im Allgemeinen der Plan dieses Werkchens angelegt ist, so möchte die darin befolgte, nur für ein sehr jugendliches Alter ansprechende, Form doch dem einigermaßen gebildeten Leser auf die Dauer ziemlich langweilig werden. Auch scheint auf das eigentlich praktische Spielen im Verlaufe der Partien zu wenig Rücksicht genommen. Das bedeutende Interesse des Verfassers für Endspiele läßt diese nicht nur als die Hauptsache erscheinen, sondern widmet sogar einen unverhältnißmäßig großen Theil des Buches künstlichen Schachaufgaben. Gleichwohl hat die Anlage des ersten Theiles mehrere vortheilhafte Seiten, und wir haben deshalb in mancher Beziehung einzelne Stellen aus jenem Buche hier zu benutzen gesucht. Schon E. Stein in seinem „Nouvel Essai“ von 1789 giebt die Grundzüge der im Katechismus befolgten Methode;

ich aber habe versucht, nicht nur hieraus, als auch besonders aus eigenen Erfahrungen eine gemischte Methode, welche praktische Partien und Endspiele zugleich verwebt, durchzuführen. Von anderen Werken habe ich nur noch den Leitfaden des berühmten Meisters Herrn v. d. Lasa zuweilen benutzt.

In der Hoffnung, das Buch möge in seiner jetzigen Gestalt manchem Anfänger wahrhaft förderlich sein und vielleicht manches Ueble der früheren Auflagen wieder gut machen, überlasse ich seine Beurtheilung zunächst dem Erfolge der Zeit, wie der Kritik der Sachverständigen.

Halle, im Juli 1855.

M. L.

Inhalt.

Einleitung.

§. 1.

Das Schachspiel gehört, als eines der vollkommensten, in die allgemeinere Klasse der Bretspiele. Bei diesen knüpft sich die Thätigkeit der Spielenden an ein besonders eingerichtetes Bret, auf welchem eine Anzahl von Steinen oder Figuren nach bestimmten Vorschriften bewegt wird. Die vornehmste unter den letzteren bedingt den Geist des Schachspieles, indem sie den Endzweck dieses Spieles an eine bestimmte Figur, welche als Hauptfigur desselben König genannt wird, bindet*). Nach der

*) Um mit allgemeinen Worten die eigentliche Natur des Schachspieles kurz anzudeuten, wollen wir hier die Erörterung auf Seite 12 der früheren Auflagen dieses Buches wiedergeben. Es wird dort gesagt, daß das Schachspiel einen Kampf zwischen zwei wohlgerüsteten Streitern im Kleinen bildlich vorstelle. Zwei Heere nämlich, durch Farbe, wie bei dem wirklichen Militär durch Uniformen, wesentlich unterschieden, stehen, an Zahl der Figuren und an physischen Kräften gleich stark, in völliger Schlachtordnung einander

Anzahl der Spielenden aber, welche hier als Parteien gegen einander auftreten, oder nach der Anzahl der Steine und der eigenthümlichen Einrichtung des Bretes bestimmt sich die besondere Art des Schachspieles.

§. 2.

Die älteste, gebräuchlichste und bei weitem wichtigste Art des Schachspieles ist das sogenannte Zweischach oder das gewöhnliche Schachspiel, in welchem bei verhältnißmäßig geringer Anzahl verschiedener Figuren nur zwei Parteien als Spielende sich finden. Außerdem kennt die Praxis bei Vermehrung der Parteien noch ein Dreischach und Vierschach, sowie bei erweiterter Figurenanzahl das sogenannte Kriegs- und das Kourierspiel.

§. 3.

Die Lehre vom gewöhnlichen Schachspiele wird den Hauptinhalt dieses Buches ausmachen. Der Zweck desselben aber ist, dem Nichtkenner, wie Anfänger des Spieles durch die Uebergänge theoretischer und praktischer Fertigkeit hindurch den Weg bis zur Meisterschaft zu zeigen. Deshalb soll die Lehre vom Schachspiel in drei einzelnen Kursus, welche stufenweise auf einander folgen, vorgetragen werden. Davon wird der erste Kursus die Anfangsgründe des Spieles enthalten; der

---

gegenüber und beabsichtigen sich zu bekämpfen, zu schlagen und zu vernichten, um das Oberhaupt, den König, matt zu machen, d. h. dahin zu bringen, daß er sich nicht mehr von seinem Felde bewegen und retten kann, sondern sich dem Sieger wider Willen ergeben muß, wodurch der Zweck des Spieles und sein Ende erreicht ist.

zweite soll den Anfänger zum fertigen und geübten Spieler ausbilden; der dritte Kursus wird ihm den Weg zu theoretischer, wie praktischer Meisterschaft zeigen.

Die anderen Arten des Schachspieles lassen sich als Abarten des gewöhnlichen Spieles betrachten, und sie werden ihre passende Besprechung in einem Anhange am Ende dieses Buches finden.

Erster Kursus.

Von den Anfangsgründen.

Erstes Kapitel.

Das Material des Spieles.

---

§. 4.

Nach §. 1 und 2 ist das gewöhnliche Schachspiel ein Spiel zwischen zwei Personen, welches von ihnen auf einem Brete mit einer Anzahl von Steinen oder Figuren gespielt wird. Daraus folgt, daß das Material des Schachspieles aus dem Schachbrete und aus den Schachsteinen oder Schachfiguren besteht.

§. 5.

Das Schachbret bildet ein Quadrat, welches, wie das bekannte Damenbret, in 64 gleiche Quadrate oder

Felder getheilt ist. Letztere sind abwechselnd hell und dunkel, gewöhnlich weiß und schwarz gefärbt, und zwar in solcher Weise, daß schräge Linien nur Felder von gleicher Farbe berühren.

§. 6.

Das Schachbret wird so zwischen die beiden einander gegenüber sitzenden Spieler gelegt, daß sie zur rechten Hand ein weißes Eckfeld haben.

Somit ergiebt sich, wenn A und B die beiden Spielenden bezeichnen, als Abbild des Schachbretes im Kleinen die Figur Nr. 1 hinten auf der ersten Tafel. Eine solche Abbildung des Schachbretes, sei sie mit oder ohne, oder nur mit einigen Figuren, wird in der Kunstsprache des Spieles ein Diagramm genannt.

§. 7.

Die Schachsteine oder Schachfiguren bestehen aus zwei einander gleichen Haufen, welche sich nur durch helle und dunkle (gewöhnlich weiße und schwarze) Farbe von einander unterscheiden und von denen je einer den beiden Spielenden zugetheilt wird. Jeder der letzteren erhält 16 Steine, von denen acht kleinere einander gleich sind und Bauern genannt werden. Die anderen acht größeren Steine heißen Officiere.

§. 8.

Der wichtigste Stein unter den Officieren ist nach §. 1 der König, welcher auch gewöhnlich durch seine Größe über alle anderen hervorragt. Danach kommt

die Königin oder Dame. Die übrigen sechs Officiere jeder Partei bilden drei Paare: a) Die Thürme, durch eine thurmähnliche Gestalt ausgezeichnet; b) die Läufer, entweder an einem Gesichte mit Federstutz kenntlich, oder von einer den Bauern sehr ähnlichen Form; c) die Springer (auch Pferde, Ritter oder Rössel genannt), gewöhnlich mit einem Pferdekopfe versehen.

§. 9.

Aus dem Vorigen ergiebt sich, daß jede Partei sechs verschiedene Arten von Figuren hat. Der Anfänger möge sie nun einzeln der Reihe nach aufzählen. Sie sind: 1) ein König; 2) eine Dame; 3) zwei Thürme; 4) zwei Läufer; 5) zwei Springer; 6) acht Bauern.

§. 10.

Die Stellung dieser Steine beim Beginne des Spieles ist auf dem Diagramm in Figur Nr. 2 angedeutet. Daraus ersieht man, daß für jede der beiden Parteien das Lager ihrer Figuren die beiden ersten Felderreihen einnimmt. Die Bauern stehen je auf der zweiten Felderreihe vor den Officieren; die Officiere aber werden in folgender Ordnung auf die erste Reihe vertheilt. In die beiden Eckfelder jeder Partei kommen ihre Thürme; neben die Thürme werden die Springer gestellt, neben diese aber die Läufer. Es bleiben dann noch in der Mitte zwei Felder für König und Dame. Letztere kommt auf das Feld von der Farbe ihrer Partei, der König aber auf das noch übrige, daneben befindliche Feld von entgegengesetzter Farbe.

§. 11.

Der Anfänger möge nun hiernach seine Schachfiguren auf seinem Schachbrete aufstellen. Zwei Sätze aus dem Vorigen hat er dabei besonders ins Auge zu fassen. Einmal denke er an die richtige Stellung des Bretes, welche in §. 6 vorgeschrieben ist; sodann vergesse er nicht, die weiße Dame auf ein weißes und die schwarze Dame ihr gegenüber auf ein schwarzes Feld zu stellen.

Zweites Kapitel.

Zweck und Gebrauch des Materiales.

a. Das Bret.

---

§. 12.

Die Lehre vom Zweck und Gebrauch des Materiales soll dem Anfänger zeigen, wie er zum eigentlichen Spielen das Material zu benutzen habe. Dazu ist vor Allem erforderlich, daß er zunächst eine genauere Kenntniß des Bretes, welches die Grundlage aller Schachkombinationen bildet, aus dem Folgenden sich aneigne.

§. 13.

Es ist klar, daß jedes der einzelnen 64 Felder des Schachbretes zu seiner bestimmten Angabe einer besonderen Bezeichnung bedarf. Die Art und Weise, auf welche man die einzelnen Felder durch bestimmte Zeichen markirt, wird in der Kunstsprache des Spieles die Notation genannt. Diese bildet die eigentliche Grundlage der Schachsprache. Am einfachsten erscheint es zwar, daß man die einzelnen Felder nach der Reihe der gewöhnlichen Zahlen von 1 bis 64 numerirt. Allein die Un-

bequemlichkeit dieser Notation ist durch die Erfahrung hinlänglich erwiesen worden. Denn wenn der Anfänger sich nach dieser Bezeichnung auf dem Brete orientiren wollte, so würde er bald einsehen, daß es ihm nicht wenig Zeit kosten möchte, ehe er mit Leichtigkeit von einem bestimmten Felde, z. B. in der Mitte des Bretes, die darauf fallende Nummer augenblicklich angeben könnte. Es ist deshalb die folgende in Deutschland und den meisten Ländern allgemein anerkannte Methode für die Notation vorgezogen worden.

§. 14.

Man vergleiche zunächst Figur Nr. 3, welche ein Schachbret in der gewöhnlichen Lage vorstellt. Hier sind die von unten nach oben laufenden Felderlinien in der Ordnung von links nach rechts mit den Buchstaben a bis h unterzeichnet; die von links nach rechts laufenden Felderlinien dagegen von unten nach oben durch die Zahlen 1 bis 8 angedeutet. Auf jedes einzelne Feld trifft nun Buchstabe und Zahl zusammen, wodurch die im Diagramm Nr. 4 angegebene Notation sich ergiebt.

§. 15.

Der Anfänger hat nun zunächst nichts Wichtigeres zu thun, als diese Notation sich dergestalt einzuprägen, daß er auf seinem einfachen, unbezeichneten Schachbrete mit Leichtigkeit sofort von jedem Felde die Bezeichnung anzugeben vermag. Bei einiger Aufmerksamkeit kann diese Geschicklichkeit äußerst leicht und schnell erworben werden. So frage man sich, welche Felder enthält

die und die Reihe, wie heißt ein beliebiges Feld auf dem Brete, endlich, wo liegt das und das angegebene Feld, z. B. wo liegt e5, wo f7, wo b6 ꝛc. Unerläßlich ist jene Geschicklichkeit für das Verständniß aller folgenden Erörterungen, und wir können nicht umhin, hier an die Worte eines recht praktischen Schachlehrers zu erinnern: „Man muß," sagt er, „die Felder im Griffe haben, wie der Klavierspieler die Tasten beim Anblicke der Noten. Je größer die Fertigkeit, die man hierin erlangt, desto leichter sind alle übrigen Uebungen. Auch denke man nicht, daß man bei dieser ersten Uebung noch kein Schach lerne. Man gelangt zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament."

§. 16.

Zur Uebung gebe man sich nun von der im vorigen Kapitel gelernten Aufstellung der Figuren durch Angabe ihrer Standfelder Rechenschaft. Behufs Vergleichung und Prüfung stehe hier die Lösung dieser Aufgabe. Der weiße König steht auf e1, der schwarze auf e8; die weiße Dame auf d1, die schwarze auf d8; die weißen Thürme stehen auf a1 und h1, die schwarzen auf a8 und h8; die weißen Springer auf b1 und g1, die schwarzen auf b8 und g8; die weißen Läufer auf c1 und f1, die schwarzen auf c8 und f8. Die weißen Bauern stehen auf der zweiten Reihe, also auf den Feldern a2, b2, c2 bis h2; die schwarzen auf der siebenten, also auf a7, b7 bis h7. Die Bauern auf e2 und e7 heißen Königsbauern; auf d2 und d7 stehen die Damenbauern; auf c2, f2, c7, f7 stehen die Lauferbauern; auf b2, g2, b7, g7 die Springerbauern; endlich auf a2, h2, a7, h7 die Thurmbauern.

Drittes Kapitel.

Zweck und Gebrauch des Materiales.

b. Die Figuren.

---

§. 17.

Der Gebrauch der Figuren besteht nach §. 1 in ihrer Bewegung auf dem Brete. Die Art und Weise, in welcher sich die Figuren bewegen, nennt man ihre Gangweise. Jede Klasse von Figuren hat ihre eigenthümliche Gangweise. Daher sind für diese nach §. 9 sechs Fälle zu unterscheiden.

§. 18.

Der König geht immer nur einen Schritt bis ins nächste Feld, aber nach jeder Richtung, d. h. vorwärts, rückwärts, seitwärts, geradeaus und schräg. Man stelle nun den einen König in die Mitte des Bretes auf das schwarze Feld d4 und frage sich, auf wie viel einzelne Felder er mit der nächsten Bewegung gehen oder ziehen könnte. Es sind die Felder c4 und e4, ferner c5, d5, e5, endlich c3, d3, e3. Steht der weiße

König am Rande, z. B. auf seinem Standfelde e1, so könnte er nur auf die Felder d1 und f1, ferner d2, e2 und f2 ziehen. Steht er in der Ecke, so hat er nur über drei Felder zu verfügen. Welche sind diese, wenn er auf a1 steht? (Antwort: a2, b2, b1.) Wie viel einzelne Züge braucht er, um von a1 bis a8 zu gelangen? (Antwort: sieben.) Wie viel aber, um von a1 bis h8 zu ziehen? (Antw.: ebenfalls sieben. Denn er geht 1) von a1 bis b2; 2) von b2 auf c3; 3) auf d4; 4) auf e5; 5) auf f6; 6) auf g7 und 7) auf h8.—) In solcher Weise übe man den Gang des Königs bis zu geläufiger Fertigkeit, so daß man bei jedem beliebigen Stande des Königs sogleich die Felder, auf welche er ziehen könnte, anzugeben vermag.

§. 19.

Die Dame geht, wie der König, nach jeder beliebigen Richtung, aber in unbeschränkter Anzahl der Schritte, d. h. nicht blos auf das nächste Feld, sondern durch so viel Felder, als sie unbesetzt findet, bis auf jedes beliebige Feld einer bestimmten Richtung. Stellt man nun die Dame auf das Feld d4 eines leeren Bretes, so hat sie 8 Hauptrichtungen, nach denen sie ziehen könnte. Die eine geht gerade vorwärts von d4 bis d8; die andere gerade rückwärts von d4 bis d1; die dritte in gerader Linie rechts ab von d4 bis h4; die vierte in gerader Linie links ab von d4 bis a4. Sodann kommen die Richtungen in schräger Linie und zwar die fünfte von d4 bis a7; die sechste von d4 bis h8; die siebente von d4 bis a1; endlich die achte von d4 bis g1. Soll die Dame also von d4 aus einen Zug thun, so kann sie bei freiem Brete auf ein belie-

biges Feld, das in einer der genannten acht Hauptrichtungen liegt, gezogen werden. Zur Uebung stelle man nun die Dame auf beliebige Punkte des Bretes und lerne alle Felder überblicken, auf die sie von ihrem jedesmaligen Standpunkte ziehen könnte.

§. 20.

Die Thürme gehen in gerader, d. h. in horizontaler, wie vertikaler Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder. Sie haben daher den einen Theil der Gangweise der Dame und unterscheiden sich von ihr dadurch, daß sie nicht in schräger Richtung ziehen können. Steht ein Thurm auf dem Felde d 4, so kann er mit dem nächsten Zuge auf ein beliebiges Feld gehen, das in den vier Richtungen d4 bis d8, d 4 bis d1, ferner d4 bis a4 und d 4 bis h4 sich befindet. Vom Eckfelde a1 bestreicht er sämmtliche Felder des linken und untern Seitenrandes, d. h. die Felder in den Linien a1 bis a8 und a1 bis h1.

§. 21.

Der Laufer geht in schräger Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder. Er hat daher den andern Theil der Gangweise der Dame, indem er wie diese zieht, mit Ausnahme ihres Thurmganges, d. h. er darf sich nicht in gerader Richtung fortbewegen. Steht er also auf dem Felde d4, so bestreicht er die Linien d4 bis a7, d4 bis g1, ferner d4 bis h8 und d4 bis a1. Vom Eckfelde a1 aus hat er nur die Linie a1 bis h8, von a8 aus nur die Richtung a8 bis h1. — Da nach §. 5 die in schräger Richtung fortlaufenden Felder von gleicher Farbe sind, so ist auch der schräg gehende

Laufer stets an die Felder von der Farbe seines Standfeldes gebunden. Daher kann der Laufer der Weißen auf f1 nie die weißen Felder des Bretes verlassen, der Laufer auf c1 aber nie die schwarzen. Man unterscheidet deshalb für jede Partei den weißen von dem schwarzen Laufer, je nach der Farbe seines Standfeldes. Für die weiße Partei ist daher der Laufer neben dem Könige, oder der Königslaufer auf f1 der weiße, der Damenlaufer auf c1 dagegen der schwarze Laufer. Beim Gegner indessen ist der Königslaufer auf f8 der schwarze, und der Daumenlaufer auf c8 der weiße.

§. 22.

Der Springer springt, sein Standfeld eingerechnet, auf jedes dritte Feld von anderer Farbe als das Standfeld, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob die zwischenliegenden Felder leer oder besetzt sind. Steht nun ein Springer auf dem schwarzen Felde d4, so sind zunächst die einzelnen Felder, welche von hier aus die dritten Felder sind, folgende 16: b6, c6, d6, e6, f6, f5, f4, f3, f2, e2, d2, c2, b2, b3, b4, b5. Von diesen werden die Felder von der Farbe des schwarzen Standfeldes d4 ausgeschieden, so daß nur die weißen Felder c6, e6, f5, f3, e2, c2, b3 und b5 für den Springergang übrig bleiben. Hierbei ist es gleichgültig, ob zwischenliegende Felder, wie d3, e3, e4, e5 2c., leer oder besetzt sind. Davon hat auch der Springer seinen Namen, weil er über solche Felder gleichsam hinwegspringt. Für den Anfänger erscheint die Gangweise des Springers als die schwierigste; wir wollen sie daher durch einige andere Beschreibungen noch klarer zu machen suchen. In den frühern Auflagen des Buches heißt

es von den Springern, daß sie einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen haben, indem sie nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte in einer Bogenlinie über das ihnen zunächst liegende Feld auf das folgende dritte benachbarte Feld von entgegengesetzter Farbe springen. Noch anders läßt sich der zusammengesetzte Gang des Springers erklären, wenn man ihn in zwei Schritte zerlegt, indem der erste, wie der eines Thurmes in das nächste Feld, der zweite demnächst in ein unmittelbar anstoßendes jedoch wie der eines Laufers, geschieht. Befindet sich ein Springer in der Ecke, z. B. auf a1, so stehen ihm für den nächsten Zug nur zwei Felder, nämlich b3 und c2 zu Gebote. Von seinem Standfelde aus beherrscht der Springer drei Felder, z. B. der Damenspringer auf b1 hat die Felder a3, c3, d2 und der Königsspringer auf g1 kann auf einen der drei Punkte e2, f3, h3 gehen. Steht ein Springer auf den Mittelfeldern eines Randes, so hat er die Auswahl unter vier Zügen; so kann der Springer von a4 aus auf b6, c5, c3, b2 ziehen. In solcher Weise übe man die Gangweise des Springers, bis man für jedes beliebige Feld des Bretes die Möglichkeiten des Springerganges augenblicklich angeben kann.

§. 23.

Wir kommen endlich zur Gangweise der Bauern, welche hierin am meisten beschränkt sind. Der Bauer geht nur gerade aus und zwar nur einen Schritt in das nächst vor ihm gelegene Feld; jedoch ist ihm bei seinem ersten Zuge gestattet, auf einmal zwei Felder vorzugehen. Dem Spieler steht es daher frei, die Bauern

von ihrer ursprünglichen Aufstellung aus entweder einen oder zwei Schritte vorwärts zu bewegen. Hiernach dürfen aber die Bauern bei jedem Zuge nur noch einen Schritt vorgehen. Will daher der Spieler den Königsbauer auf e2 bewegen, so kann er ihn entweder nach e3 oder nach e4 vorrücken. Später darf er aber von beiden Feldern aus bei jedem Zuge immer nur einen Schritt gezogen werden, d. h. er darf im ersten Falle von e3 zunächst nur nach e4, im andern von e4 zunächst nur nach e5 vorgehen. Auf gleiche Weise kann der Damenbauer d2 im ersten Zuge von d2 nach d3, oder von d3 nach d4 ziehen, später aber bei jedem Zuge immer nur einen Schritt vorrücken. Auch darf der Bauer sich niemals rückwärts bewegen und unterscheidet sich hierdurch wesentlich von dem Gange der Officiere.

§. 24.

Der Anfänger thut nun wohl, sämmtliche Gangweisen der Figuren noch einmal durchzugehen und sie sicher und gründlich einzuprägen. Erst dann wird er die weiteren Erörterungen genau verstehen können. Wir wollen deshalb zum Schlusse dieses Kapitels noch einmal sämmtliche Gangweisen der Figuren in einer vergleichenden Uebersicht zusammenstellen. Man kann im Allgemeinen drei Klassen besonderer Gangweisen von einander unterscheiden. Die eine bezieht sich auf ganze Felderlinien oder Felderreihen, und zwar einmal der Thurm, welcher in gerader Richtung sich bewegt sodann der Laufer, welcher schräge Linien bestreicht, endlich die Dame, welche beide Bewegungen in sich vereinigt. Die andere Gangweise knüpft sich an die Fortbewegung um

einen Schritt in das nächste Feld, und zwar entweder unbeschränkt nach allen Richtungen, d. i. der König, oder nur nach einer Richtung, nämlich gerade vorwärts, d. i. der Bauer. Die dritte Gangweise endlich besteht in der Fortbewegung um zwei Schritte auf bestimmte Felder und findet ihren Ausdruck im Gange des Springers.

So übe man nun diese verschiedenen Gangweisen, bis man bei der verschiedenartigsten Stellung der einzelnen Figuren mit schnellem Ueberblicke angeben kann, nicht nur, auf welche Felder jede Figur von beliebigen Standpunkten aus in ihrem nächsten Zuge gehen könnte, sondern auch in wie viel Zügen sie auf beliebige andere Punkte des Bretes zu gelangen vermag. Man frage z. B., in wie viel Zügen Dame, Thurm oder Laufer von bestimmten Feldern aus auf andere ferner liegende gehen können, wobei man öfter sehen wird, daß dieß auf mehrfache Weise möglich ist. Des Beispiels halber wollen wir uns einen Springer auf a1 denken und fragen: in wie viel Zügen er auf das Feld f8 zu gelangen vermag. Es sind vier Züge nothwendig, die auf verschiedene Weise gemacht werden können, z. B. von a1 nach b3, von b3 nach d4, von d4 nach e6, endlich von e6 nach f8. Es geht aber auch von a1 über c2, d4 und e6; sowie von a1 über b3 und c5 nach d7 oder e6 und dann nach f8. — Erst nach mehrfachen solchen Uebungen schreite man zur Kenntnißnahme der folgenden Lehren.

Viertes Kapitel.

Zweck und Gebrauch des Materiales.

c. Bret und Figuren.

§. 25.

Wir haben im vorigen Kapitel gelernt, daß jede Figur mehr oder weniger Felder zur Auswahl hat, auf die sie sich bei jedem Zuge bewegen könnte. Die Summe dieser einzelnen Felder, welche einer Figur vermöge ihrer Gangweise für jeden Zug zu Gebote stehen, nennen wir kurz ihren Wirkungskreis oder das Gebiet der Figur. Wir müssen nun zuvörderst, ehe wir in den folgenden Kapiteln zu praktischen Spielversuchen übergehen, gewisse Beschränkungen jenes Gebietes, wie sie durch die Natur des Bretes und das Zusammenwirken der Figuren entstehen, näher kennen lernen.

§. 26.

Zuerst gilt als Grundsatz, daß auf jedem Felde nur **eine** Figur stehen darf. Stellt man auf seinem leeren Schachbrete den weißen König auf d4, die

weiße Dame aber auf e 5, so darf der König das Feld e 5 nicht betreten, obwohl er es an und für sich vermöge seiner Gangweise im Stande wäre. Auf gleiche Weise dürfte die Dame auf das Feld d 4 nicht gezogen werden. Das Gebiet des Königs auf d 4, welches bei leerem Brete nach §. 18 und §. 25 die acht Felder c 4, e 4, c 5, d 5, e 5, c 3, d 3 und e 3 umfassen würde, wird daher durch die Stellung der Dame auf e 5 beschränkt, d. h. um ein Feld, nämlich e 5, verringert. Stellt man nun noch einen weißen Springer auf e 4, so darf auch dieß Feld vom Könige wie von der Dame, nicht betreten werden. Das Gebiet dieses Springers würde aber trotz der unmittelbaren Nachbarschaft seines Königs und seiner Dame unbeschränkt bleiben, da es ganz andere Felder (nämlich welche?) enthält. Es sind dieß nach §. 22 die Felder c 5, d 6, f 6, g 5, g 3, f 2, d 2, c 3. In dem vorliegenden Beispiele treten also zwar Dame und Springer in das Gebiet des Königs und beschränken dieses Gebiet; das Gebiet des Springers bleibt aber unbeschränkt. Anders wäre die Sache, wenn die Dame nicht auf e 5, sondern auf c 5 gestellt wird, König und Springer aber auf d 4 und e 4 stehen bleiben. In diesem Falle wird auch das Gebiet des Springers und zwar um das Feld c 5 beschränkt, das Gebiet der Dame allein durch den König auf d 4, das Gebiet des Königs aber bleibt doppelt, durch Dame und Springer, beschränkt. Man übe durch ähnliche Beispiele hier die Uebersicht, indem man von derselben Partei noch andere Figuren, wie Thürme und Läufer zugleich aufstellt und sich dann fragt, welche Figuren in das Gebiet der andern treten und es dadurch beschränken.

§. 27.

Wenn in das Gebiet einer Figur ein Stein des Gegners tritt, so hat erstere das Recht, sich auf das Standfeld des feindlichen Steines zu stellen und ihn vom Brete zu entfernen, d. h. zu schlagen. Man stelle einen weißen Thurm auf a1 und einen schwarzen Thurm in die entgegengesetzte Ecke auf h8. Geht nun der letztere Thurm von h8 in gerader Linie nach a8, so stellt er sich in das Gebiet des weißen Thurms, welcher, vermöge seiner Gangweise, das Feld a8 bestreicht. Der weiße Thurm behält jetzt das Recht, das Feld a8 zu beziehen, es muß aber in diesem Falle der schwarze Thurm vou dem Felde a8 entfernt werden, d. h. er wird vom weißen Thurme geschlagen. Aus diesem Beispiele geht deutlich hervor, was man im Schachspiele unter Schlagen versteht. Besonders muß aber daran erinnert werden, daß hier nicht, wie z. B. im Damenspiele, die Figuren beim Schlagen über die geschlagene Figur hinwegspringen, sondern daß sie sich auf das Standfeld derselben stellen.

§. 28.

Alle Officiere schlagen in derselben Weise, in der sie gehen, d. h. sie können auf solchen Feldern, die ihrer Gangweise zugänglich sind, feindliche Figuren hinwegnehmen, indem sie sich selbst darauf stellen. Die Bauern aber weichen beim Schlagen von ihrer Gangweise ab, indem sie stets schräg vorwärts in das nächste Feld rechts oder links schlagen. So kann der Königsbauer auf e2 nur auf die Felder d3 und f3 schla-

gen. Man denke sich nun, der Königsbauer sei im ersten Zuge von e2 nach e4 gegangen, der feindliche Königsbauer aber von e7 nach e5. Jetzt darf weder der weiße Bauer den schwarzen, noch dieser jenen schlagen, denn sie schlagen nur schräg; auch darf keiner der beiden Bauern weiter vorrücken, da sonst gegen die Regel im §. 26 auf demselben Felde zwei Bauern zu stehen kommen würden. Wenn aber auf den Zug des Königsbauers von e2 nach e4 der Gegner mit dem Zuge des Damenbauers von d7 nach d5 antwortet, so darf nun der Königsbauer von e4 aus den feindlichen Damenbauer auf d5 schlagen, d. h. er zieht von e4 bis d5, indem der feindliche Bauer vom Brete entfernt wird. Auf gleiche Weise darf der Königsbauer auf e4, wenn der feindliche Lauferbauer von f7 nach f5 geht, diesen letztern durch den Zug von e4 nach f5 vom Brete schlagen.

§. 29.

Wenn eine Figur so zieht, daß sie im nächsten Zuge eine feindliche Figur schlagen könnte, so sagt man, die erstere greift die letztere an. Man stelle die Figuren nach ihrer gewöhnlichen Aufstellung auf das Bret und lasse die Weißen den Königsbauer zwei Schritte von e2 nach e4 ziehen, die Schwarzen ebenfalls den Königsbauer von e7 nach e5. Jetzt lasse man die Weißen ihren Königsspringer nach §. 22 von g1 auf f3 ziehen, und man sieht leicht ein, daß dieser Springer im nächsten Zuge von f3 auf e5 schlagen könnte. Man sagt deshalb, mit dem Zuge des Springers nach f3 greifen die Weißen den feindlichen

Königsbauer an, oder auch, sie bedrohen diesen Bauer, d. h. sie drohen, ihn im nächsten Zuge zu schlagen.

§. 30.

Wenn eine Figur so zieht, daß sie unmittelbar darauf von einer feindlichen Figur geschlagen werden könnte, so sagt man, die erstere stellt sich en prise. Wenn Weiß im ersten Zuge seinen Königsbauer von e2 nach e4 gezogen hat und der Gegner nun den Lauferbauer von f7 nach f5 vorrückt, so stellt sich letzterer en prise, indem ihn darauf der weiße Königsbauer auf e4 durch den Zug von e4 nach f5 wegnehmen könnte.

§. 31.

Jede Figur, welche sich en prise stellt, kann von der feindlichen Partei mit dem nächsten Zuge, oder, wenn jene Figur en prise bleibt, mit irgend einem der folgenden Züge genommen werden; jedoch ist die feindliche Partei zu diesem Schlagen keineswegs verpflichtet, d. h. sie könnte auch, statt zu schlagen, irgend einen beliebigen andern Zug thun. Wir führen diesen Satz ausdrücklich hier an, um gewissen Irrthümern bei Kennern des Damenspieles vorzubeugen, in welchem das Schlagen geboten und die Unterlassung nicht selten mit Strafe bedroht ist.

§. 32.

Als Grundgesetz des Schachspiels gilt folgender Satz: Mit Ausnahme des Königs dürfen alle Figuren sich en prise stellen und genommen werden. Auch dür-

fen sie en prise gelassen werden, d. h. man braucht sie einem Angriffe, den der Gegner auf sie richtet, nicht zu entziehen. Der König aber darf niemals geschlagen, niemals en prise gestellt, niemals en prise gelassen werden. Daher wird das Gebiet Königs auch durch den Angriff feindlicher Figuren beschränkt. Stellt man z. B. den weißen König auf d4, den schwarzen König aber auf f6 und die schwarze Dame auf c2, so ist das Gebiet des weißen Königs höchst beschränkt, obgleich keine Figur auf den Feldern seines Gebietes selbst sich befindet. Dem weißen Könige stehen an und für sich nach §. 18 auf dem Felde d4 die acht Punkte c3, c4, c5, d3, d5, e3, e4, e5 zu Gebote. Da aber die Dame zunächst vermöge ihres geraden Ganges von dem Felde c2 aus die Linie c1 bis c8 bestreicht und somit die Felder c3, c4, c5 angreift, so darf diese letzteren der weiße König nach dem obigen Grundsatze nicht betreten, weil er sich hier en prise der feindlichen Dame stellen würde. Eben so wenig darf er die Felder d3 und e4 betreten, welche die Dame vermöge ihres schrägen Ganges von dem Felde c2 aus beherrscht. Es blieben daher für den König nur noch die Felder d5 und e5. Wollte er aber auf dieses letztere Feld gehen, so könnte ihn der schwarze König von f6 aus schlagen, d. h. der weiße König würde sich auf e5 dem Angriffe des schwarzen aussetzen, oder en prise stellen. Daher bleibt endlich dem Könige auf d4 von seinem Gebiete allein das Feld d5 frei. Noch ist zu bemerken, daß auch der schwarze König auf f6, dessen Gebiet sehr unbeschränkt erscheint, das Feld e5 ebenfalls nicht betreten darf, weil er sich hier gleichfalls dem Angriffe

des feindlichen Königs aussetzen würde. Daraus folgt, daß die beiden Könige vermöge ihrer Gangweise und zu Folge des obigen Gesetzes einander niemals zu nahe treten, ein Grundsatz, welcher der königlichen Würde nicht nur entspricht, sondern auch als dem Geiste des Schachspieles allein angemessen erkannt werden wird.

Fünftes Kapitel.

Praktische Anwendung des Materiales.

---

§. 33.

Die praktische Anwendung des aus den vorigen Kapiteln bekannten Materiales geschieht durch das praktische Spielen und zwar in der sogenannten Partie. Die Partie besteht aus der folgeweisen Bewegung der Figuren von Seiten beider Parteien, indem letztere von der in §. 10 behandelten Aufstellung sämmtlicher Stücke ausgehen, abwechselnd je einen Zug thun und dahin streben, den Endzweck des Spieles zu erreichen, d. h. den feindlichen König mat zu setzen.

§. 34.

Der König ist mat, wenn er dem Angriff einer feindlichen Figur nicht mehr entgehen kann, oder mit andern Worten, wenn seine Partei den Angriff einer feindlichen Figur auf ihn nicht mehr abzuwehren vermag, ohne

ihn selbst *en prise* zu stellen. Die letztere Bedingung versteht sich eigentlich nach §. 32 von selbst, doch ist sie der Deutlichkeit und Vollständigkeit halber in die gegebene Erklärung mit aufgenommen.

§. 35.

Man stelle den schwarzen König auf sein Standfeld e8, die weißen Thürme aber auf a8 und h7, und man hat das einfachste Beispiel einer Matstellung. Der Thurm auf a8 bestreicht die ganze Linie von a8 bis h8 und folglich auch das Feld e8, auf welchem der schwarze König steht. Dieser wird also vom Thurme auf a8 angegriffen. Er kann aber diesem Angriffe nicht entgehen, denn alle Felder, auf welche er von e8 aus ziehen könnte, werden von den beiden Thürmen, welche die siebente und achte Reihe bestreichen, angegriffen. Der schwarze König ist deshalb mat, denn wohin er auch ziehen möchte, um dem Angriffe des Thurmes auf a8 zu entgehen, überall würde er dem Angriffe dieses oder des andern Thurmes ausgesetzt bleiben. — Jetzt denke man sich aber noch einen schwarzen Thurm auf d1, so könnte nun der Angriff des weißen Thurms von a8 auf den schwarzen König durch den Zug des schwarzen Thurmes von d1 nach d8 unterbrochen werden, d. h. dieser schwarze Thurm würde durch seinen Zug von d1 nach d8 sich an seinen eigenen König stellen und diesen gegen den Angriff des weißen Thurmes schützen. Der weiße Thurm auf a8 könnte dann zwar den Thurm auf d8 schlagen und dadurch abermals den König angreifen; dieser dürfte aber hierauf den weißen Thurm selbst nehmen, was vorher, als letzterer auf dem Felde a8 stand, nicht möglich war.

§. 36.

Ein anderes Beispiel, um die Idee des Mat zu veranschaulichen, gewinnt man, wenn der weiße König auf e6, die weiße Dame auf e7, der schwarze König aber auf e8 gestellt wird. In diesem Stande ist der schwarze König mat, denn er vermag dem Angriffe der weißen Dame auf e7 nicht zu entgehen. Die Dame greift ihn aber an, weil sie ihn im nächsten Zuge nehmen könnte. Der schwarze König seinerseits darf die weiße Dame selbst nicht schlagen, da er nach §. 32 dem feindlichen Könige hierdurch zu nahe treten und sich somit en prise stellen würde. Aus diesem Grunde darf er weder die Dame auf e7 nehmen, noch auch die Felder d7 und f7 (welche übrigens außer vom Könige auch von der Dame angegriffen sind) betreten. Die noch übrigen Felder d8 und e8 werden aber von der Dame allein beherrscht. — Läßt man die Könige auf ihren Feldern e6 und e8 stehen, und setzt man die Dame, statt auf e7, auf das Feld a8, so ist der schwarze König ebenfalls mat. Denn da die Dame von a8 aus die Linie a8 bis h8 bestreicht und hiermit zugleich den auf e8 stehenden König angreift, so kann letzterer auch hier dem Angriffe der Dame nicht entgehen, indem ihm der feindliche König, wie vorher, die Felder auf der siebenten Reihe verwehrt. Hätte aber der schwarze König seine eigene Dame auf h1 stehen, so könnte diese jetzt die weiße Dame auf a8 durch den Zug von h1 nach a8 hinwegnehmen und damit den Angriff auf den König abwehren. Ein Gleiches fände statt, wenn die weiße Dame auf d8 stände, weil sie dann vom Könige auf e8 selbst ohne Weiteres genommen werden könnte.

Diese Auseinandersetzungen mögen genügen, um den Begriff von Mat und von der Abwehr desselben in möglichster Kürze klar zu machen. Wir wollen hieran zur Uebung noch einige Fragen knüpfen, deren Beantwortung die Anfänger in eben solcher Ausführlichkeit, wie oben, versuchen mögen. Weshalb ist der schwarze König auf seinem Standfelde e8 mat, wenn der weiße König auf f6, die weiße Dame aber auf c8 steht? Man setze ferner den weißen König auf c4, die weißen Läufer aber auf a5 und f3, ferner den schwarzen König auf c6, die schwarzen Springer auf d7 und e6, endlich einen schwarzen Laufer auf d6. Weshalb und durch welche Figur ist hier der schwarze König mat gesetzt? — Stände der eine Springer, statt auf d7, auf dem Felde e7, so wäre der schwarze König nicht mat, und zwar aus welchem Grunde? — Dasselbe wäre der Fall, wenn der Springer auf e5, statt auf e6, stände.

§. 37.

Der in den vorigen Paragraphen erklärte Begriff des Mat bildet, wie im Anfange dieses Kapitels angedeutet ist, den Endzweck des Spieles oder der Partie. Es leuchtet hierbei von selbst ein, wenn man die in §. 10 und auf Diagramm Nr. 2 gezeigte, so wohl verschanzte Aufstellung der Könige beider Parteien betrachtet, daß jener Endzweck nicht unmittelbar beim Beginne des Spieles ins Auge gefaßt werden kann. Die Heere stehen nicht nur einander zu fern, sondern sie werden auch auf beiden Seiten den eigenen König gegen die Angriffe der feindlichen Figuren schützen können. Erst nach mehr oder weniger ausgeführter Entfernung dieses Schutzes, indem einige der Figuren des Gegners durch

besseres Manövriren mit Vortheil geschlagen werden, wird der dadurch mehr oder weniger entblößte König mit Erfolg anzugreifen sein. Hierbei ist für den Verlauf der ganzen Partie eine Kenntniß des Werthes der einzelnen Figuren von größter Wichtigkeit, um beim Austauschen derselben genau zu wissen, welche Figur man für eine andere des Gegners geben könne, oder in welchem Falle man eine Figur dem Angriff einer feindlichen aussetzen dürfe. Zwar entscheidet zuweilen die besondere Art der Stellung über den eigenthümlichen Werth der einzelnen Steine, indessen gelten doch für den gewöhnlichen Verlauf der Partie allgemeine Regeln über den Tauschwerth, welche sich kurz in folgende Sätze zusammenfassen lassen.

§. 38.

Es leuchtet zunächst von selbst ein, daß die Dame vermöge ihrer ausgedehnten Gangweise die mächtigste Wirkung und somit auch den größten Werth habe. Sie kann daher gewöhnlich gegen keine andere Figur des Gegners, als dessen Dame selbst, gegeben werden. Nach ihr kommt an Werth der Thurm, welcher stärker ist als Laufer oder Springer. Letztere beiden hält man so ziemlich für gleich stark, so daß man im Allgemeinen ohne Nachtheil Laufer gegen Springer oder umgekehrt austauscht. Laufer und Springer sind somit die schwächern Steine; man bezeichnet sie im Gegensatze zum Thurme mit dem Ausdrucke leichte Officiere. Der an Werth geringste Stein ist der Bauer, doch sind ungefähr drei Bauern einem leichten Officiere, d. h. also einem Laufer oder einem Springer gleich stark zu achten. Die Hauptfigur des Spieles endlich, der König, wird nie-

mals geschlagen, und für ihn giebt es daher auch keinen Tauschwerth.

§. 39.

Der Tauschwerth kommt bei dem gegenseitigen Angriffe der Figuren in Betracht. Wird z. B. ein weißer Springer von einem feindlichen Laufer angegriffen, so ist es nicht nothwendig, jenen Springer diesem Lauferangriffe zu entziehen, sondern die Weißen könnten auch eine ihrer anderen Figuren so stellen, daß letztere den feindlichen Laufer wieder schlagen könnte, falls er den Springer nehmen sollte. Man sagt in diesem Falle, die Weißen schützen, vertheidigen oder decken ihren Springer. Wird dagegen die Dame, oder ein Thurm von einer feindlichen Figur niedern Ranges, z. B. von einem feindlichen leichten Officiere, bedroht, so wäre es nachtheilig, jene höheren Officiere decken zu wollen, sie müssen vielmehr dem Angriffe der feindlichen niedern Figuren entzogen werden.

§. 40.

Der König, welcher niemals einem Angriffe ausgesetzt werden darf, kann deshalb auch nie so gedeckt werden, daß die feindliche Figur, welche ihn zu schlagen droht, wieder genommen werden könnte. Man darf ihn deshalb nur dadurch schützen, vertheidigen oder decken, daß man durch eine Figur, welche sich zwischen ihn und den feindlichen Stein setzt, den Angriff des letzteren unterbricht. Einen solchen Fall haben wir im Schlusse des §. 35 angedeutet.

Die Wichtigkeit des Angriffes auf den König hat aber zu folgender Regel Veranlassung gegeben. Jeder

Angriff irgend einer Figur auf den feindlichen König soll von ihrer Partei durch den Zuruf: **„Schach!“** begleitet werden. Die Partei, deren König bedroht wird, soll hierdurch auf die Gefahr ausdrücklich aufmerksam und besonders daran erinnert werden, daß sie vor allen Dingen den Angriff auf ihren König abzuwehren habe, wie es nach §. 32 die Grundgesetze des Spieles verlangen.

Sechstes Kapitel.

Spielversuche.

---

§. 41.

Man hat in §. 37 bereits im Allgemeinen erkannt, daß es beim Beginne der Partie für jeden Spieler darauf ankommt, seine eigenen Steine ins Treffen zu führen, ehe er den eigentlichen Angriff auf den feindlichen König selbst ins Auge fassen könnte. Die ersten Bewegungen nun, welche dazu dienen, die Figuren beider Parteien aus ihrer ursprünglichen Aufstellung heraus in die Mitte des Bretes zu führen, faßt man unter dem Ausdruck: „die Entwickelung der Figuren" oder „die Eröffnung der Partie" zusammen. Erst hierauf werden sich einzelne Kämpfe mit den Figuren des Gegners entspinnen, welche die sogenannte „Mitte der Partie" ausmachen. Nachdem sodann verschiedene Steine auf beiden Seiten geschlagen sind und das Bret bedeutend gelichtet ist, gelangt man zu denjenigen Positionen, welche mit dem Ausdrucke „das Ende der Partie" oder „Endspiele" bezeichnet werden. Zwar ist es möglich, daß bei schlechtem Spiele des Gegners

die eine Partei bereits in den ersten Zügen das Mat erzwingen könnte; indeß ist dieß nur Ausnahme und nur gegen ganz schwache und unerfahrene Spieler möglich. Wir wollen nun zunächst zur Belehrung einige dergleichen kurze Spiele andeuten und dann zugleich einige Endspiele mittheilen, um den Anfänger am praktischen Spiele sich versuchen zu lassen.

§. 42.

Man nehme sein Schachbret zur Hand und stelle nach §. 10 und Diagramm Nr. 2 die Figuren in Schlachtordnung auf. Wir setzen hierbei voraus, daß der Anfänger die weißen Figuren vor sich habe, schon aus dem Grunde, weil die Bezeichnung des Bretes von dem weißen Damenflügel mit dem Felde a 1 ihren Anfang nimmt. Weiß soll den Anzug haben und seinen Königsbauer zwei Schritte vorrücken, also

1) e 2 — e 4

ziehen. Der Anfänger sieht hieraus, daß man zur Bezeichnung eines Zuges bloß zwei Felder angiebt, nämlich dasjenige, auf dem die zu ziehende Figur steht, und dasjenige, auf welches sie gezogen werden soll. Wenn ein Officier zu ziehen ist, so wollen wir der Deutlichkeit halber noch den betreffenden Anfangsbuchstaben desselben vor die beiden Felder vorsetzen, wie man gleich nachher bei dem zweiten Zuge sehen wird. Warum aber zieht Weiß seinen Königsbauer zwei Schritte? Der Grund ist sehr einfach, weil der Königsbauer zwei wichtigen Steinen, nämlich dem Königslaufer auf f 1 und der Dame auf d 1 freien Ausgang verschafft. Auch ist es allgemeine Erfahrung, daß die heftigsten Kämpfe im Anfange immer mehr in der Mitte des Bretes stattfin-

den, und die Behauptung des Centrums bleibt stets ein wesentlicher Vortheil, da man von hier aus ja nach beiden Seiten des Bretes am leichtesten zu operiren vermag. Zöge Weiß z. B. den Thurmbauer zwei Schritte, also 1) a 2 — a 4, so wäre hierdurch gar nichts gewonnen, indem bloß der Damenthurm zwei Schritte freien Ausgang hätte. — Manche Spieler pflegen zwar gleich im Anzuge zwei Züge zusammen zu thun und rücken, z. B., gleich mit einem Male als Anzug Königs- und Damenbauer zwei Felder weit vor. Die Meister und bessern Spieler aber, wie sämmtliche namhafte Schachgesellschaften, verwerfen das durchaus und gestatten auch für den Anzug nur einen einzigen Zug. —

Es fragt sich jetzt, was die Schwarzen auf den obigen Zug erwidern sollen. Zunächst scheint es einleuchtend, daß für sie aus denselben Gründen der Zug des Königsbauers sich als gut erweisen muß. Darum nehmen wir an, es geschehe von Seiten der Schwarzen als erster Zug:

1) e 7 — e 5,

d. h. der Königsbauer geht ebenfalls zwei Schritte. Wir lassen hierauf den Weißen mit dem Zuge seines Königslaufers:

2) L f 1 — c 4

fortfahren, d. h. sich bestreben, seine Figuren ins Treffen zu bringen; doch auch Schwarz vermag dieselbe Absicht jetzt auszuführen, also

2) L f 8 — c 5.

Jetzt wollen wir für Weiß den freien Ausgang der Dame benutzen und

3) D d 1 — h 5

ziehen; d. h. die Dame geht auf das fünfte Feld des

rechten Seitenrandes. Jetzt kann Schwarz denselben Zug nicht mehr wiederholen, denn, wenn er seine Dame ebenfalls herausziehen, also den Zug 3) D d8 — h4 wählen wollte, so könnte darauf die weiße Dame durch den Zug 4) D h5 — h4 die schwarze fortschlagen und damit einen entscheidenden Vortheil erringen. Zugleich sieht man leicht ein, daß durch den obigen Damenzug die Weißen den schwarzen Königsbauer auf e5 angreifen, denn die Dame droht, ihn im nächsten Zuge durch 4) D h5 — e5 zu schlagen. Schwarz thut daher wohl, seinen Königsbauer auf e5 zu schützen, und das könnte zunächst durch den Zug des Damenbauers einen Schritt, nämlich:

3) d7 — d6

geschehen. Wollte hierauf die weiße Dame durch 4) D h5 — e5 trotzdem den schwarzen Königsbauer schlagen, so würde Schwarz darauf (da die Bauern bekanntlich schräg schlagen) durch den Damenbauer 4) d6 — e5 die Dame und somit einen entscheidenden Vortheil erobern. Schwarz hat aber gleichwohl nicht gut gezogen, denn Weiß kann nun den schwarzen Königslauferbauer auf f7 mit seiner Dame durch den Zug:

4) D h5 — f7

wegnehmen und zugleich den feindlichen König angreifen. Dieser darf die Dame seinerseits nicht nehmen, weil er dadurch sich dem Angriffe des feindlichen Laufers, welcher von c4 aus den Punkt f7 bestreicht, aussetzen würde. Auch kann der schwarze König dem Angriffe der weißen Dame auf keine andere Weise mehr entgehen, denn die Felder e7 und d7 (vor König und Dame) werden ebenfalls von der weißen Dame beherrscht, woraus folgt, daß der König mat gesetzt ist

und Weiß somit bereits im vierten Zuge die Partie gewonnen hat. Schwarz muß also einen bedeutenden Fehler gemacht haben, und dieser liegt in seinem dritten Zuge. Denn die Weißen greifen mit ihrem Damenzuge 3) **D** d 1 — h 5 nicht nur den schwarzen Königsbauer auf e 5, sondern zugleich den Lauferbauer auf f 7 und damit den feindlichen König selbst an, so daß die Schwarzen mit ihrem dritten Zuge beiden Angriffen zu gleicher Zeit entgegenkommen mußten. Das konnte auch auf sehr einfache Weise geschehen, wenn Schwarz statt 3) d 7 — d 6 die Dame vor den König gesetzt und den Zug 3) D d 8 — e 7 gewählt hätte. Denn hierauf [also auf 3) d 8 — e 7] könnte die weiße Dame weder den Bauer e 5 nehmen, weil sie dann durch die schwarze Dame (also D e 7 — e 5) wieder genommen würde; noch auch den Bauer f 7 durch 4) D h 5 — f 7, weil dann ebenfalls die Schwarzen durch 4) D e 7 — f 7 sie wieder geschlagen und dann auf 5) L c 4 — f 7 durch 5) K e 8 nimmt L f 7 einen Laufer erobert hätten. Denn jetzt durfte der König auf f 7 schlagen, weil der Laufer auf f 7 von keiner weißen Figur geschützt war, welche es verhindern könnte.

§. 43.

Das in dem vorigen Paragraphen ausführlich dargestellte einfache und kurze Spiel hat in der Theorie des Schachspieles einen besondern Namen erhalten; man hat es mit dem Ausdrucke „das Schäfermat" bezeichnet. Es kann auch durch die Züge

1)	e2 — e 4	e 7 — e 5
2)	L f 1 — c 4	L f 8 — c 5

3) D d 1 — f 3 d 7 — d 6
4) D f 3 — f 7 Schach und Mat

hergestellt werden. Der Unterschied besteht darin, daß hier die Dame bloß nach f 3 gezogen wird, welcher Zug nicht selten mit dem Ausdrucke „Schäferzug" bezeichnet wird. Das Resultat aus diesen beiden Spielen ist aber unverkennbar, daß der Punkt f 7 (also das Standfeld des Königslauferbauers (für Weiß ist es das Feld f 2) der schwächste Punkt in der ursprünglichen Aufstellung der Figuren ist, da man hier den König selbst mit Leichtigkeit und Erfolg anzugreifen vermag. Deshalb ist es auch gut, den Königslaufer nach c4 zu bringen, von welchem Punkte aus er jene schwache Stelle des Gegners dauernd bedroht. Außerdem kommt es aber auf schleunige, ungesäumte Entwickelung der Hauptfiguren und zwar zunächst der Königsfiguren, sodann der Damenfiguren an. So findet der Königsspringer am besten seinen Platz auf f3 und der Damenspringer auf c3. Man spiele z. B. folgenden Anfang auf seinem Brete nach:

1) e2 — e4 e7 — e5
2) L f1 — c4 L f8 — c5
3) S g1 — f3 d7 — d6,

der letzte Zug von Schwarz geschieht, um den Angriff des feindlichen Königsspringers auf den Bauer e5 abzuwehren.

4) S b1 — c3 S g8 — f6
5) d2 — d3 S b8 — c6,

und die Partie steht bis hierher auf beiden Seiten gleich. In den nächsten Kapiteln werden wir dergleichen Anfänge näher kennen lernen. Jetzt wollen wir zunächst dem Anfänger noch ein anderes kurzes Spiel vortragen,

welches ebenfalls einen besondern Namen und zwar den des „Narrenmates“ erhalten hat. Man stelle seine Figuren wieder in Schlachtordnung und ziehe:

1) e2 — e4 f7 — f6

2) L f1 — c4 g7 — g5.

Hierauf kann der Anziehende Mat sagen und zwar durch welchen Zug?

Es ist 3) D d1 — h5 Schach und Mat. Wir wollen künftig das Schach durch ein Kreuz (†) und das Mat durch ein Doppelkreuz (‡) andeuten. Der letzte Zug würde demnach so lauten:

3) D d1 — h5 † und ‡

§. 44.

Wir gehen jetzt zur Uebung des praktischen Spielens von Endspielen über. Wenn nämlich nach §. 41 auf beiden Seiten verschiedene Figuren, Bauern wie Officiere, geschlagen sind, so kommt es gar häufig vor, daß die eine Partei nur noch den bloßen König, die andere aber ein paar Bauern oder einen oder einige Officiere übrig behält. Von diesen letzteren Fällen wollen wir jetzt einige näher ins Auge fassen. Man denke sich, der Weiße habe sich seine Dame erhalten, während sämmtliche andere Steine beider Parteien, natürlich mit Ausnahme der Könige, geschlagen sind und folgende Stellung zuletzt entstanden ist: Der weiße König auf e6, der schwarze auf d8 und die weiße Dame auf e5. Man beantworte sich nun die Frage, mit welchem Zuge und warum Weiß hier mat setzen kann. Die Antwort lautet, durch den Zug der Dame von e5 nach b8 und zwar, weil hierdurch die Dame den König auf d8 angreift und ihm zu gleicher Zeit die Felder auf dem

Rande, sowie das Feld c 7 verwehrt, während der feindliche König die beiden andern, d 7 und e 7, bedroht. Wollte aber die Dame auf d 6 oder h 8 Schach sagen, so würde der schwarze König noch nicht mat sein, weil er im ersten Falle auf d 8 oder e 8 und im zweiten auf c 7 ausweichen könnte. Jetzt nehme man die Dame vom Brete und lasse den weißen König auf e 6 stehen, stelle aber den schwarzen auf e 8 ihm gegenüber, und einen weißen Thurm auf c 7, so ist die Frage, mit welchem Zuge Weiß in diesem Falle mat setzen kann. Es ist der Zug T c 7 — c 8 †, indem hierdurch der Thurm die ganze Randlinie bestreicht, während der weiße König die Felder d 7, e 7 und f 7 dem schwarzen Oberhaupte verwehrt. Fruchtlos wäre hier aber der Angriff T c 7 — e 7 †, weil darauf der König nach einem der beiden Felder d 8 oder f 8 ausweichen könnte. —

§. 45.

Zur Uebung stellen wir nun noch folgende Fragen, deren Beantwortung im letzten Paragraphen dieses Kapitels der Leser nicht eher nachsehen mag, als bis er die richtige Lösung seinerseits gefunden zu haben glaubt. Wir geben hier bloß die Anfangsbuchstaben der betreffenden Figuren und ihre Standfelder an:

a) Weiß: K e 1; T a 4 und h 2.
Schwarz: K e 3; D b 5. —
Der Anziehende soll den Andern sofort mat setzen.

b) Weiß: K e 3; D f 5; L a 3.
Schwarz: K c 3; D g 2; S g 5.
Der, welcher von Beiden anzieht, soll den Andern sofort mat machen.

c) Weiß: K d 2; D g 3; B d 3.
Schwarz: K d 4; D c 8; L g 4.

Beide Parteien können sofort mat machen.

d) Weiß: K f 4; D b 8; S c 3 und c 5.
Schwarz: K d 4; T g 2; S e 4; B f 5.

Auch hier soll die Partei, welche zuerst anzieht, die andere mat setzen.

e) Weiß: K a 1; T a 2; L b 2.
Schwarz: K h 8; T h 7; L g 7.

Wer zuerst anzieht, macht den Andern mat; wodurch? —

§. 46.

Jetzt stelle man auf dem leeren Brete den weißen König auf e 2, den schwarzen ihm gegenüber auf e 4; ferner einen weißen Thurm auf h 4, einen schwarzen aber auf e 5; endlich einen weißen Laufer auf g 4. Wenn hier Weiß am Zuge ist, so kann er sofort ein hübsches Mat erzwingen. Welcher ist der betreffende Zug? — Wollte der Laufer durch den Zug g 4 — f 3 den König angreifen, so würde dieser nach f 5 ausweichen; wollte der Laufer aber (durch den Zug g 4 — f 5) auf f 5 Schach sagen, so würde ihn der König selbst durch den Zug e 4 — f 5 nehmen können. Man ziehe nun den Laufer von g 4 nach e 6 und frage sich, ob Schwarz dadurch mat gesetzt wird. Allerdings; denn es wird der König dadurch vom Thurme angegriffen und ihm zugleich die ganze vierte Reihe genommen; die dritte Reihe verwehrt ihm der weiße König, und auf der fünften Reihe benimmt ihm sein eigener Thurm das Feld e 5, während die beiden andern d 5 und f 5 jetzt vom Laufer auf e 6 beherrscht werden. Der König ist daher mat, und zwar

ohne daß die Figur, welche zuletzt gezogen hat, ihn selbst angreift. Sie giebt aber durch ihr Wegziehen einer andern Figur ihrer Partei freie Gelegenheit zum Angriff auf den König. Man nennt ein solches Schach, welches durch das Abziehen einer Figur vor einer andern gegeben wird, ein aufgedecktes Schach, dessen Wirkung häufig von großer Entscheidung ist, weil die abziehende Figur, welche das Schach einer andern aufdeckt, nicht selten zu gleicher Zeit einen andern feindlichen Stein zu bedrohen vermag. Wenn aber die abziehende Figur ihrerseits ebenfalls den feindlichen König angreift oder Schach bietet, so heißt solcher Angriff ein Doppelschach, dessen Folgen häufig schwer zu pariren sind. Man stelle den weißen König auf e3, den schwarzen aber auf e5, ferner einen weißen Thurm auf c3, einen weißen Laufer auf b2 und einen weißen Bauer auf f5; die schwarze Dame aber auf d6. In diesem Stande vermag Weiß sofort Mat zu sagen und zwar durch welchen einzigen Zug? — Es ist T c3 — c5, wodurch der König dem Schach des Feindes nicht mehr zu entgehen vermag. Denn wollte z. B. die Dame den Thurm auf c5 nehmen, so würde doch der König dem Angriffe des Laufers auf b2 ausgesetzt bleiben; das Feld e6 wird aber durch den Bauer auf f5, welcher bekanntlich schräg schlägt, abgeschnitten; das Feld f6 beherrscht der Laufer von b2 aus; der weiße König endlich bedroht die Felder der vierten Linie und der weiße Bauer auf f5 wird durch den Thurm auf c5 gedeckt. Auf gleiche Weise, wie die Dame den Thurm auf c5 nicht nehmen könnte, darf sie aber auch nicht von d6 nach d4 ziehen, um etwa den Angriff des feindlichen Laufers zu unterbrechen, weil dann der König immer

noch dem Angriffe des Thurmes ausgesetzt bliebe. — Stellt man jetzt wieder den Thurm auf c 3 zurück und nimmt den weißen Bauer auf f 5 vom Brete, so würde nun durch den Zug des Thurmes von c 3 nach c 5 der König nicht mat gesetzt werden, weil er dann den Rückzug auf das Feld e 6 frei hätte, wodurch er sowohl dem Angriffe des Thurmes, als des Laufers entgeht. Weiß könnte aber in diesem Falle, wenn er nicht T c 3 — c 5 sondern T c 3 — c 6 zöge, die feindliche Dame erobern, weil der schwarze König zunächst dem Angriffe des feindlichen Laufers ausweichen müßte, so daß im folgenden Zuge der weiße Thurm die Dame schlagen könnte. — Diese Ausführungen werden wohl das Wesen des Doppelangriffs und des Doppelschachs ziemlich klar gemacht haben, so daß wir im Folgenden wieder dem Anfänger zur Uebung einige Stellungen aufgeben können, deren richtige Beurtheilung er zur Vergleichung am Schlusse des §. 48 finden wird.

§. 47.

In folgender Stellung der Weißen: K g 3, T d 3, L c 2, und der Schwarzen: K f 5, T c 4, L e 6, B f 6, kann Weiß durch welchen nächsten Zug augenblicklich mat setzen? Ferner suche man den Zug, durch welchen Weiß den auf d 4 stehenden schwarzen König mat macht, wenn der weiße König auf e 2 nur einen Springer auf e 5 und einen Laufer auf f 6 hat, während von Schwarz folgende Officiere sich auf dem Brete befinden: die Dame auf c 5, die Thürme auf c 4 und d 5 und endlich ein Springer auf e 4.

§. 48.

Es folgen hier zunächst die fünf in §. 45 gestellten Fragen:

a) Wenn Weiß anzieht, giebt er durch T h2 — h3 das Mat, wenn aber Schwarz, so durch D b5—b1.

b) Weiß macht durch D f5 — d3 und Schwarz durch D g2 — d2 mat.

c) Hier ist der erste Zug von Weiß: D g3 — d6, der von Schwarz aber D c8 — c3.

d) Weiß gewinnt durch D b8 — b4, Schwarz durch T g2 — f2.

e) Der entscheidende Zug ist hier von Weiß T a1 bis a8, von Schwarz aber T h7 — h1.

Die beiden in §. 47 gegebenen Fragen erheischen folgende Antworten: In der ersteren siegt Weiß durch das Doppelschach von Thurm und Laufer, indem ersterer auf d5 geht; in der andern aber gewinnt der Springer, wenn er auf c6 Schach sagt und zugleich den Lauferangriff aufdeckt, das Spiel für Weiß.

Siebentes Kapitel.

Besondere Grundgesetze.

---

§. 49.

Das Schachspiel hat einige besondere Grundgesetze, welche einzelne Privilegien einiger Figuren und das Ende der Partie betreffen. Von der ersteren Art giebt es drei, die sich an die wichtigste Figur, den König, und an den schwächsten Stein, den Bauer, knüpfen. Die der letzteren Art betreffen andere Endigungsarten der Partie, als durch Matsetzung.

§. 50.

Der König hat das Privileg der Rochade. Sie besteht in einer gleichzeitigen Bewegung von König und Thurm, welche nur für einen einzigen Zug gilt. Man stelle auf dem leeren Brete den weißen König auf sein Standfeld e 1 und den einen Thurm auf h 1. Die Rochade besteht nun darin, daß zunächst der König zwei Schritte weit auf das Feld g 1 gezogen wird, nnd daß der Thurm von h 1 aus sich auf das hierbei übersprungene Feld

f 1 stellt. Man nennt diese zusammengesetzte Bewegung die Rochade nach der Königsseite. Jetzt stelle man den König wieder auf sein Standfeld e 1 und den andern Thurm auf das linke Eckfeld a 1. Nun lasse man den König nach links zu ein Feld überspringen, also ihn auf c 1 gehen, und stelle den Thurm von a 1 auf das übersprungene Feld d 1. Dieß ist die Rochade nach der Damenseite. Für die andere Partei ist natürlich dieselbe Freiheit gestattet, so daß der schwarze König von e 8 aus mit dem Thurme auf h 8 oder a 8 die ähnliche Bewegung oder Umstellung ausführen kann, wobei er entweder auf g 8 und der Königsthurm auf f 8, oder auf c 8, und der Damenthurm auf d 8 zu stehen kommt. Jetzt stelle man sämmtliche Figuren nach §. 10 in Schlachtordnung auf, und es ist klar, daß die eben geschilderte Bewegung der Rochade nur ausgeführt werden kann, wenn die zwischen König und Thurm befindlichen Felder leer sind. Man ziehe daher folgenden Anfang:

1)	e 2 — e 4	e 7 — e 5;
2)	L f 1 — c 4	L f 8 — c 5;
3)	S g 1 — f 3	d 7 — d 6.

Jetzt steht es dem Weißen frei, zu rochiren, d. h. die Rochade auszuführen, indem er für seinen nächsten vierten Zug den König auf g 1 und den Thurm auf f 1 stellt. Beide Bewegungen gelten nur für einen einzigen Zug, den man gewöhnlich durch das Zeichen 0 — 0 ausdrückt. Man kann daher den obigen Anfang so fortsetzen:

4)	0 — 0	S g 8 — f 6;
5)	d 2 — d 3	0 — 0,

womit Schwarz ebenfalls rochirt, d. h. seinen König auf

g8 und seinen Thurm auf f8 stellt. Man setze jetzt wieder alle Figuren auf ihre ursprünglichen Plätze zurück und beginne folgendermaßen zu spielen:

1)	e2 — e4	e7 — e5;
2)	L f1 — c4	S b8 — c6;
3)	S g1 — f3	d7 — d6;
4)	0 — 0	L c8 — g4;
5)	d2 — d3	D d8 — d7;
6)	S b1 — c3.	

Jetzt kann Schwarz nach der Damenseite rochiren, indem er seinen König auf c8, seinen Damenthurm aber auf d8 stellt. Diese Rochade bezeichnet man zum Unterschiede mit 0 — 0 — 0, so daß der sechste Zug so lautet:

6) S b1 — c3, 0 — 0 — 0.

Der Zweck der Rochade ist, den König nach der Ecke zu in größere Sicherheit und den Thurm aus der Ecke heraus zu größerer Wirksamkeit zu bringen.

Als Bedingungen der Rochade gelten aber folgende Bestimmungen, welche von jeder Partei streng festgehalten werden müssen. Die Rochade kann nur erfolgen:

a) wenn weder König noch Thurm bereits gezogen haben;

b) wenn keins der drei Felder, auf welchem der König vor, während und nach der Rochade zu stehen käme, von einer feindlichen Figur angegriffen ist, d. h. also, wenn der König weder Schach hat, noch in Schach zieht, noch ein Schach passirt;

c) wenn die zwischen König und Thurm befindlichen Felder weder von eigenen, noch von feindlichen Steinen besetzt sind.

Vollständig klar werden diese Bestimmungen dem Anfänger erst bei weiteren praktischen Uebungen werden, wie sie die nächstfolgenden Kapitel enthalten. Namentlich, was die zweite Bedingung betrifft, so findet man hier häufig bei schwächern Spielern große Unklarheit und manche falsche Ansicht. Wir wollen deshalb wegen dieses Punktes hier sogleich einige nähere Andeutungen geben. Daß der König bei der Rochade nicht auf ein angegriffenes Feld gehen darf, daß er also, wenn g1 angegriffen, nach der Königsseite nicht rochiren kann, versteht sich nach §. 32 von selbst. Etwas anders ist die Bestimmung, daß er auch nicht aus einem Schach heraus rochiren darf. Man ziehe folgenden Anfang:

1)	e2 — e4	e7 — e5;
2)	L f1 — c4	L f8 — c5;
3)	S g1 — f3	d7 — d6;
4)	d2 — d3	L c5 — b4 †;

jetzt könnte der König durch die Rochade 5) 0 — 0 dem Schach des Laufers auf b4 entgehen, allein er darf das in diesem Augenblicke nach der obigen Regel nicht thun. Man hat angenommen, es sähe gleichsam einer Flucht ähnlich, welche der königlichen Würde zuwider wäre, falls der König jetzt zwei Schritte weit gehen, d. h. rochiren wollte. Weiß muß daher zunächst, z. B. durch den Zug 5) c2 — c3, das Schach des feindlichen Laufers decken, und wenn nun dieser, welcher durch den Bauer auf c3 jetzt selbst angegriffen wird, sich z. B. durch 5) L b4 — c5 nach c5 zurückzieht, so steht nun der Ausführung der Rochade durch 6) 0 — 0 nichts mehr im Wege. Man sieht daraus, daß es der Rochade keinen Abbruch thut, wenn dem Könige früher schon einmal Schach geboten ist; nur muß das Schach durch

Deckung abgewehrt und der König selbst darf nicht bewegt sein. Wenn z. B. im obigen Anfange auf das Schach des Laufers 4) L c5 — b4 † der König selbst von e1 nach f1 gegangen wäre, so hätte er dadurch das Privileg der Rochade verscherzt. — Endlich darf auch das Feld, welches der König während der Rochade passiren würde, nicht bedroht sein, d. h. bei der Rochade nach der Königsseite das Feld f1, oder für Schwarz das Feld f8, und bei der Rochade nach der Damenseite das Feld d1 oder d8.

Auf diese Bedingung werden wir bei spätern praktischen Uebungen noch zurück zu kommen Gelegenheit haben.

§. 51.

Der Bauer hat das Privileg des Avancement, d. h. er erhält den Rang eines Officiers, wenn er die letzte Reihe erreicht hat. Die Wahl des Officiers bleibt dem Belieben des Spielers überlassen. Sobald also ein weißer Bauer ein Feld der Reihe a8 bis h8, oder sobald ein schwarzer Bauer ein Feld der Reihe a1 bis h1 erreicht hat, so wird er zur Belohnung, daß er sich so lange erhalten und durch alle Kämpfe muthig hindurchgeschlagen hat, zu einem Officier, und zwar nach Belieben des Spielers (und unabhängig von dem Felde, auf welchem er die letzte Reihe betritt) in eine Dame, Thurm, Laufer oder Springer verwandelt. Der Bauer wird dann vom Brete genommen und anstatt seiner eine Figur solcher Art hingesetzt. Dieses Privileg wird für das Ende der Partie von bedeutender Wichtigkeit, indem es häufig vorkommt, daß von beiden Seiten sämmtliche Officiere geschlagen sind und nur noch einer

oder einige Bauern sich vorfinden, so daß hier meistentheils derjenige, welcher zuerst einen Bauer in die Dame, d. h. auf die letzte Reihe, bringen kann, die Partie zu seinem Vortheile entscheidet. Man denke sich, ein Spiel sei so weit geführt, daß von beiden Seiten nur noch folgende Steine sich finden: der weiße König auf f 3, der schwarze auf f 6; ferner zwei weiße Bauern auf a 5 und b 6, zwei schwarze aber auf c 3 und d 3. Jetzt zieht Weiß b 6 — b 7 und Schwarz entgegnet mit d 3 — d 2. Hierauf kann Weiß b 7 nach b 8 vorrücken und zugleich seinen Bauer auf b 8 durch eine Dame umtauschen. Jetzt kommt aber Schwarz an den Zug, und er verlangt ebenfalls für seinen auf d 1 ziehenden Bauer eine Dame. Die Damen haben sofort volle Wirkung, und der weiße König auf f 3 wird daher sofort durch den auf d 1 in die Dame gelangenden Bauer angegriffen. Weiß darf daher zunächst von seiner Dame auf b 8 noch keinen Gebrauch machen, sondern hat erst seinen König aus dem Schach der feindlichen Dame zu ziehen.

Weitere praktische Beispiele findet der Anfänger im neunten Kapitel.

§. 52.

Der Bauer hat ferner das Privileg des Schlagens im Vorübergehen. Wenn nämlich ein Bauer welcher aus seiner ersten Aufstellung zwei Schritte vorrückt, bei einem feindlichen Bauer, der schon die Mitte des Bretes überschritten hat, vorübergeht, so hat der Gegner für seinen nächsten Zug die Wahl, den vorübergegangenen Bauer, als habe derselbe nur einen Schritt gethan, mit seinem daneben stehenden Bauer schräg vorwärts zu schlagen. Man stelle sämmtliche

Figuren in ihrer gewöhnlichen Aufstellung auf das Bret und ziehe folgende Züge:

1) e2 — e4 d7 — d5;
2) e4 — e5,

d. h. also Weiß zieht im ersten Zuge seinen Königsbauer, Schwarz darauf seinen Damenbauer zwei Schritte; sodann geht Weiß im zweiten Zuge mit seinem Königsbauer ein Feld weiter vor. Jetzt lasse man Schwarz 2) f7 — f5, also den Königslauferbauer zwei Schritte ziehen. Indem aber dieser Bauer zwei Schritte zieht, überschreitet er das Gebiet des feindlichen Königsbauers auf e5, da dieser auf f6 schlagen könnte. Das braucht sich nun dieser nicht gefallen zu lassen und kann den feindlichen Königslauferbauer schlagen. Will er dieß aber thun, so schlägt er ihn so, als wäre letzterer nur ein Feld (also nur von f7 auf f6) gegangen. Der weiße Bauer stellt sich daher in diesem Falle auf f6 und der schwarze Bauer, welcher jetzt auf f5 steht, wird vom Brete entfernt. Man nennt solches Schlagen entweder das Schlagen im Vorübergehen, oder gewöhnlicher mit dem fremden Ausdrucke: das Schlagen en passant.

Jetzt stelle man seine Figuren wieder in Schlachtordnung und fange noch einmal zu ziehen an, nämlich:

1) e2 — e4 e7 — e5;
2) d2 — d4 e5 nimmt d4;
3) c2 — c4;

dieser Bauer passirt den Punkt c3, welcher vom feindlichen Bauer auf d4 angegriffen ist. Jetzt hat Schwarz das Recht, den Bauer auf c4 vom Brete zu nehmen und seinen Bauer von d4 auf c3 zu setzen, d. h. also den Bauer c4 mit seinem Bauer d4 so zu schlagen, als

ob der Bauer von c2 nur einen Schritt auf c3 gegangen wäre. Die Hauptbedingung bei diesem Schlagen en passant ist aber die, daß der Spieler, welcher en passant schlagen kann, sich bei seinem nächsten Zuge entschließen muß. Denn zieht Schwarz jetzt auf 3) c2 bis c4 einen andern Zug, z. B. 3) L f8 — c5, so hat er dadurch sein Recht auf das en passant-Schlagen für fernere Züge verloren, indem nun der Bauer auf c4 von dem Bauer d4 niemals mehr geschlagen werden darf. Auch zu dieser Regel werden weitere Beispiele in den spätern praktischen Uebungen noch vorkommen.

§. 53.

Wir gehen jetzt zu denjenigen besondern Grundgesetzen des Spieles über, welche sich auf das Ende der Partie beziehen. Die hauptsächlichste Art, das Spiel zu beendigen, besteht nach §. 33 im Matsetzen des feindlichen Königs; die Erreichung dieses Zieles bedingt allein den Sieg der einen, nämlich der matsetzenden Partei, sowie den Verlust der andern, der matgesetzten Partei. Dem ist natürlich gleich, wenn die eine der beiden Parteien im Verlaufe des Spieles die Partie als verloren aufgiebt, weil sie dadurch zu erkennen giebt, sie würde, wenn weiter gespielt wird, schließlich mat gesetzt werden. Auf der andern Seite muß aber an folgendem Satze als allgemeiner Regel streng festgehalten werden: Sobald aus irgend einem Stande der Partie klar erhellt, daß mit den noch vorhandenen Kräften, oder wegen des eigenthümlichen Charakters der betreffenden Stellung keine von beiden Parteien je das Mat erreichen würde, so ist die Partie als unentschieden, oder, wie die Kunstsprache des Spieles sich ausdrückt, als remis

abzubrechen. Einzelne besondere Fälle dieser Endigungsart wollen wir im Folgenden näher besprechen.

§. 54.

Wenn am Ende einer Partie beide Parteien den bloßen König übrig behalten, so ist klar, daß keine von Beiden die andere mat zu setzen vermag. Wenn ferner die eine Partei den bloßen König, die andere aber außer dem Könige nur solche Figuren hat, die das Mat nicht zu erzwingen vermögen, so ist gleichfalls die Partie als remis abzuschließen. So kann der König mit einem Laufer, oder einem Springer allein den andern König nicht zum Mat bringen. Ein Bauer aber allein, wenn er in die Dame zu gelangen vermag, wird mit Leichtigkeit den andern König besiegen.

§. 55.

Wenn von beiden Spielern dieselben Züge oder dieselbe Reihe von Zügen ohne Ende wiederholt werden, so ist natürlich kein Mat zu erreichen und die Partie gilt ebenfalls als remis. Das tritt besonders ein, wenn die eine Partei z. B. mit der Dame fortwährend Schach giebt, ohne Aussicht, je selbst mat machen zu können. Denn es kann unter Umständen förderlich sein, fortwährend Schach zu sagen, weil, wenn ein anderer Zug geschähe, der Gegner vermöge seiner Uebermacht vielleicht gewinnen könnte. Nie kann aber der eine Spieler gezwungen werden, von seinen Zügen, wenn sie sonst regelrecht gezogen werden, abzugehen. Der Grund des Remis ist, daß bei solcher Wiederholung das Mat nicht erreicht wird und deshalb nach §. 53 Endigung durch remis eintritt. Man nennt solches

Schachbieten deshalb auch ewiges oder fortwährendes Schach, oder échec éternel, pérpetuel.

Man denke sich z. B. den weißen König auf g 1, den schwarzen auf g8; ferner die weiße Dame auf h 5, die schwarze auf c 4, einen weißen Thurm auf g 3, die schwarzen auf a 2 und f8, endlich einen weißen Bauer auf h 2, und schwarze Bauern auf f 7 und g 6. In diesem Stande ist unbedingt der Schwarze im Vortheil. Weiß zieht deshalb T g3 — g 6, indem er den Bauer auf g 6 mit seinem Thurme wegnimmt und Schach bietet. Schwarz muß, um das Schach abzuwehren, den weißen Thurm mit seinem Bauer f 7 durch f 7 — g 6 wieder nehmen. Jetzt nimmt die Dame durch h 5 — g 6 den Bauer und sagt Schach; der König kann nur nach h 8 ausweichen, worauf die Dame durch g6 — h6 das Schach wiederholt. Der König muß nach g 8 zurück, die Dame aber giebt durch h 6 — g 6 abermals Schach und so wiederholt sich das Schach ohne Ende. Wollte hier Weiß einen andern Zug thun, so würde Schwarz, vermöge seines Uebergewichtes, bald den Sieg erringen. Von Weiß aber war das eben gezeigte Manöver sehr fein ersonnen, indem es seine sonst im Nachtheil stehende Partie noch zum remis gebracht hat.

Dergleichen Fälle kommen aber im praktischen Spiele gar nicht selten vor, und es ist immer als ein Zeichen besonderer Feinheit anzuerkennen, wenn in mißlichen Lagen des Spieles der Spieler durch eine kühne und geschickte Wendung es zum Remis durch fortwährendes Schachsagen bringt.

§. 56.

Da das Spiel nur dann gewonnen ist, wenn die eine Partei die andere mat gemacht hat, so gilt es natürlich auch dann als remis, wenn dem Spieler, welcher am Zuge ist, kein möglicher Zug mehr zu Gebote steht. Das einfachste Beispiel wäre folgendes: Man stelle auf dem leeren Brete den weißen König auf e5, die weiße Dame auf f6, den schwarzen König aber auf sein Standfeld e8. Jetzt möge Weiß seinen König von e5 nach e6 ziehen, in der Absicht, im nächsten Zuge durch Vereinigung von König und Dame den feindlichen König mat zu setzen. Hierauf ist Schwarz am Zuge, und da er nur noch den König hat, muß er mit diesem ziehen. Der König kann aber weder nach d8 und f8, weil beide Felder von der Dame bedroht sind, noch kann er auf ein Feld der siebenten Reihe, weil alle drei Felder d7, e7, f7 von König oder Dame der Weißen angegriffen werden. Der schwarze König kann also nicht ziehen; er ist aber auch nicht mat, denn er wird von keiner feindlichen Figur angegriffen. Das Spiel kann also nicht weiter gespielt werden, ist daher remis, und man nennt es in diesem besondern Falle pat, d. h. der schwarze König ist pat. Pat ist hiernach derjenige Spieler, welcher am Zuge ist, aber keinen gesetzmäßigen Zug thun kann. Dem Weißen kann es aber nicht schaden, daß er den Sieg hier auf so leichtsinnige Weise aus den Händen gegeben hat; denn er hätte in einigen Zügen leicht das Mat erzwingen können, wenn er nämlich folgendermaßen zog: Statt den König von

e 5 nach e 6 zu bringen, hätte er zunächst 1) D f 6 bis g 7 ziehen sollen; darauf mußte Schwarz mit 1) K e 8 bis d 8 entgegnen. Sodann konnte der weiße König von e 5 nach d 6 gehen, also 2) K e 5 — d 6 ziehen, um im nächsten Zuge, falls 2) K d 8 — e 8 geschieht, durch 3) D g 7 — e 7 ‡, oder falls 2) K d8 bis c8 geschieht, durch 3) D g 7 — c 7 mat zu setzen.

Achtes Kapitel.

Spielanfänge.

---

§. 57.

Wenn der Anfänger die in den vorhergehenden Kapiteln ausführlich vorgetragenen Lehren von den Anfangsgründen des Schachspieles genau und sorgfältig durchgearbeitet hat, so wird er nun im Stande sein, sich an das praktische Spielen mit wirklichen Gegnern zu wagen. Uebung kann auch in diesem Spiele nur, wie in jedem anderen, allmälig zur Vollkommenheit in der Kunst fördern, und die Grenzen keines Handbuches oder Lehrbuches wären weit genug, daß durch das Studium desselben allein ein Meister herangebildet werden könnte. Die Praxis muß, namentlich bei einem Spiele, dessen Zweck ja vornehmlich in der praktischen Ausführung besteht, stets Hand in Hand mit der Theorie gehen, und letztere kann nach Belehrung in den Grundgesetzen und Grundbedingungen des Spieles nur gewisse Winke und Anleitungen für die richtige Handhabung der Praxis an die Hand geben. Der Anfänger möge nun also, ehe er zum zweiten Kursus schreitet, zunächst Sei=

nesgleichen zum praktischen Spiele aufsuchen, dabei aber die noch in den letzten Kapiteln dieses Kursus gegebenen wohlmeinenden Rathschläge zu beherzigen suchen.

§. 58.

Der Anfang der Partie hat es nach §. 41 zunächst nur mit der Entwickelung der Figuren zu thun; es fragt sich daher, auf welche Weise diese am besten vor sich geht. Man hat schon in früheren Kapiteln einige Andeutungen darüber gefunden, daß es bestimmte Plätze giebt, auf welche die Figuren bei ihrer ersten Bewegung am besten gestellt werden. So finden die Springer ihre Plätze am günstigsten auf den Feldern c 3 und f 3, und für Schwarz auf c 6 und f 6, weil sie von dort aus gleich auf das Centrum des Bretes ihre Wirkung ausüben. Der Königslaufer steht auf dem Felde c 4 (für Schwarz c 5) sehr gut; aber auch auf dem Felde d 3, wenn der weiße Damenbauer bereits nach d 4 gezogen ist, findet er nicht selten eine gute Stätte. Der Damenlaufer steht am geeignetsten auf dem Felde e 3. Die Dame endlich soll im Anfange des Spieles nicht so bald ins Treffen gebracht werden, da sie leicht durch die kleineren Officiere, d. h. Springer oder Laufer des Gegners mit Erfolg angegriffen wird und durch ihr unnützes Hin- und Herziehen dem Spieler Zeit kostet. Ueberhaupt muß man vorzüglich für den Anfang der Partie daran festhalten, so viel als möglich Zeit zu gewinnen, d. h. in der kürzesten Zeit so viel als möglich Officiere zu entwickeln und jeden voreiligen Angriff zu scheuen, der etwa mit einzelnen Figuren, noch ehe die andern gehörig entwickelt sind, unternommen werden könnte. Zwar haben wir im sechsten Kapitel einen Angriff ge-

zeigt, welcher dem Angreifenden schleunig den Sieg verschaffte; allein das lag in Fehlern der Gegenpartei, welche, wenn sie richtig zog, statt dessen hätte gewinnen müssen. Wir wollen nun nach diesen allgemeinen Erörterungen einige praktische Beispiele vorführen.

§. 59.

Man setze sämmtliche Figuren aufs Bret und ziehe folgenden aus §. 43 bekannten Anfang:

1) e2 — e4 e7 — e5
2) L f1 — c4 L f8 — c5
3) D d1 — f3.

Dieß ist der sogenannte Schäferzug, welchen wir an der erwähnten Stelle ausführlich erörtert haben. Wenn jetzt etwa 3) d7 — d6 geschähe, so würde Weiß durch den Angriff 4) D f3 — f7 Schach und Mat augenblicklich den Sieg erringen. Der Punkt f7 muß jetzt also geschützt werden. Das kann am besten geschehen, wenn nach §. 58 dadurch zugleich eine Figur entwickelt würde, denn Zeit gewonnen, heißt es im Schach, Alles gewonnen! Deshalb zieht Schwarz

3) . . . . . S g8 — f6.

Der Springer unterbricht jetzt die Angriffslinie der feindlichen Dame von f3 nach f7 und kommt so zu gleicher Zeit auf die günstigste Weise ins Spiel. Weiß zieht nun seinen Königsspringer, da er auf den besten Platz f3, worauf die eigene Dame steht, nicht gehen kann, nach h3, also:

4) S g1 — h3.

Am Rande stehen die Springer immer schlecht, da sie von hier aus die wenigsten Felder beherrschen. Wir werden später noch näher sehen, wie sich das schlechte

Manöver von Weiß, im dritten Zuge bereits die Dame ins Spiel zu bringen, rächt. Schwarz zieht zunächst:

4) . . . . . . S b 8 — c 6,

um den Springer nach d 4 zu setzen und die weiße Dame zu bedrohen. Weiß sucht dem zuvorzukommen, indem er jetzt

5) c 2 — c 3

spielt, weil nun der Springer, wenn er auf d 4 ginge, vom Bauer c 3 erobert werden könnte. Schwarz antwortet aber durch

5) . . . . . . d 7 — d5,

womit er Laufer und Königsbauer angreift. Wollte jetzt Weiß den angegriffenen Laufer etwa durch 6) c 4 — b 3 zurückziehen, so würde der Bauer d 5 den Bauer e 4 nehmen und die Dame angreifen, welche den Bauer auf e 4 nicht wieder nehmen darf, da er vom Königsspringer auf f 6 geschützt wird. Weiß sucht daher zuvorzukommen, indem er seinerseits schlägt, d. h.

6) e 4 — d 5

zieht und den feindlichen Damenbauer mit seinem Königsbauer wegnimmt. Hierauf geht aber Schwarz mit seinem eigenen Königsbauer

6) . . . . . e 5 — e 4

vor und greift die Dame an, die sich nach g 3 begiebt:

7) D f 3 — g 3 L c 5 — d 6.

Man sieht, daß der schwarze Laufer die Dame abermals bedroht, so daß diese bereits in eine ziemlich gedrängte Lage zu kommen scheint. Den Bauer f 2 — f 4 vorzurücken und dadurch den Angriff des feindlichen Laufers auf seine Dame zu unterbrechen, scheut aber Weiß, weil der Gegner darauf durch e 4 — f 3 den Bauer nach §. 52 en passant, oder im Vorübergehen schlagen könnte,

wodurch der Angriff des feindlichen Laufers auf die Dame nur erneuert würde und noch größere Kraft erhielte. Daher besinnt sich Weiß schnell und schlägt lieber durch

8) D g 3 — g 7

dem Schwarzen noch einen Bauer, indem dabei zugleich die Dame den feindlichen Königsthurm angreift. Dieser geht aber sofort auf g 8, nämlich:

8) . . . . T h 8 — g 8

und bedroht von hier aus die Dame selber, welche ihn jetzt nicht schlagen darf, da er vom Springer geschützt ist. Die Dame hat jetzt keinen andern Rückzug als nach h 6:

9) D g 7 — h 6,

denn sie darf weder den Springer nehmen, welcher von der feindlichen Dame geschützt ist, noch den Bauer auf h 7, welchen der Springer deckt, noch darf sie endlich auf einem Felde der g=Linie bleiben, weil diese jetzt der Thurm von g 8 aus beherrscht. Schwarz aber muß nun endlich seinerseits den vom Bauer d 5 schon seit langer Zeit angegriffenen Damenspringer auf c 6 zu retten suchen, indem er ihn auf die Mitte des Bretes durch

9) . . . . S c 6 — e 5

bringt und zugleich den weißen Laufer auf c 4 bedroht. Dieser sagt aber jetzt Schach durch

10) L c 4 — b 5 † c 7 — c 6,

11) d 5 nimmt c 6, b 7 nimmt c 6 wieder. Diesen Bauer darf nun der Laufer nicht wieder schlagen, da er hierauf von dem feindlichen Springer durch 11) e 5 — c 6 erobert würde. Er muß deshalb, da er vom Bauer c 6 angegriffen wird, sich zurückziehen und zwar

12) L b 5 — a 4 L c 8 — a 6.

Schwarz bringt hier seinen Damenlaufer an den Rand, weil er von hier aus das Feld f 1 bedroht, über welches der weiße König, wenn er rochiren wollte, hinweggehen müßte. Da er dieß aber nach §. 50 nicht darf, d. h. die Rochade nicht ausführen kann, falls das dabei zu überspringende Feld f 2 von einer feindlichen Figur angegriffen ist, so wird durch den letzten Zug von Schwarz dem Weißen die Rochade abgeschnitten. Zugleich droht jetzt Schwarz mit dem Königsthurme, den Bauer g 2 zu nehmen, d. h. T g 8 bis g 2 zu ziehen, um dann mit Macht in den weißen Königsflügel einzudringen. Weiß sucht daher durch den Zug

13) g 2 — g 3

den Bauer g 2 zu retten und den betreffenden Flügel sicher zu stellen. Darauf kann Schwarz von Neuem die feindliche Dame mit dem Thurme durch

13) . . . . T g 8 — g 6

bedrohen, so daß dieser kaum der Rückzug

14) D h 6 — e 3

übrig bleibt. Jetzt sucht Schwarz den Weißen durch

14) . . . . L a 6 — d 3

völlig einzuengen, was Weiß aber durch den Angriff seines Springers auf Thurm und Laufer

15) S h 3 — f 4

zu vereiteln strebt. Indeß hieran kehrt sich die muthige Partei der Schwarzen nicht, sondern greift ihrerseits wieder durch den Springerzug

15) . . . . S f 6 — g 4

die weiße Dame auf e 3 an, so daß diese nur noch den Zug

16) D e 3 — d 4

behält. Der Anfänger prüfe hier alle andern möglichen Züge der Dame und beantworte sich die Frage, warum letztere in allen andern Fällen vom Gegner genommen werden könnte. Die Schwarzen haben jetzt aber Gelegenheit zu einer mächtigen, erfolgreichen Attaque. In welchem Zuge besteht dieselbe? In dem Zuge:

16) . . . . S e5 — f3 †

worauf dem weißen Könige, welchem durch diesen Springer Schach geboten wird, allein das Feld d1

17) K e1 — d1

offen bleibt, denn die Felder f1 und e2 beherrscht der feindliche Laufer; auch kann der Angriff des Springers gegen den König auf keine andere Art abgewehrt werden. Jetzt kann nun Schwarz durch den Springer 17) S f3 — d4 die feindliche Dame erobern und man ersieht daraus deutlich, wie nachtheilig es ist, die Dame so früh in das Spiel zu bringen. Man betrachte das Spiel von Schwarz, welcher seine Dame noch ruhig auf ihrem Standfelde stehen, dafür aber fast sämmtliche Officiere im Spiele hat und demzufolge einen glänzenden Sieg zu erringen vermag. Wie gesagt, der Zug 17) S f3 bis d4 würde jetzt die feindliche Dame erobern und damit den Gewinn der Partie dem Schwarzen sichern; allein dieser kann auch auf folgende interessante Weise das Spiel sofort zu Ende führen:

17)	. . . . . .	L d6 — f4 nimmt Springer
18)	L a4 — c6 : †	K e8 — f8
19)	D d4 — d8 nimmt Dame †	T a8 — d8 nimmt Dame
20)	g3 — f4 nimmt Springer.	

Hierauf nimmt Schwarz mit seinem Springer g4 den

Bauer f2 und sagt Schachmat, wie sich der Anfänger bald überzeugen wird.

§. 60.

Die üblen Folgen einer fehlerhaften Entwickelung der Figuren hat man am Spiele der Weißen im vorigen Paragraphen deutlich gesehen. Doch kann der Anfänger nicht genug darauf aufmerksam gemacht werden, daß er in den ersten Zügen sich vor dem Ueberstürzen des Angriffes, namentlich durch die Dame, vor allen Dingen zu hüten habe, und daß eine solide auf die einzelnen Figuren und zwar zunächst auf Springer und Laufer gerichtete Entwickelung die Basis aller weiteren Operationen und jedes gediegenen Angriffes bilde. Wir müssen deshalb wiederholt an die in §. 58 gegebenen Grundsätze über die beste Placirung der einzelnen Steine erinnern und wollen nun, im Gegensatze zu dem vorigen Spiele, jetzt einen korrekteren Anfang von Seiten der Weißen vorlegen. Man stelle die Figuren daher wieder in ihrer ursprünglichen Aufstellung auf das Bret und ziehe:

1) e2 — e4 e7 — e5
2) S g1 — f3.

Für den ersten Anfang der Partie ist es schon nach §. 43 von Vortheil, die Königsfiguren, also den Königslaufer und den Königsspringer, in Thätigkeit zu bringen. Es ist dabei gleichgültig, ob Laufer oder Springer zuerst bewegt wird, doch zieht man gewöhnlich vor, den Springer zunächst herauszubringen, da mit diesem sofort ein Angriff auf den feindlichen ungedeckten Königsbauer unternommen werden kann. Schwarz muß daher diesen Bauer schützen und wählt dazu den Damenspringer, nämlich:

2) . . . . . S b8 — c6,

denn dadurch wird zugleich eine Figur ins Spiel gebracht, welche dem feindlichen Königsspringer gerade entgegentritt, indem auch sie die beiden Mittelpunkte d 4 und e 5 beherrscht, welche vom Springer auf f 3 bedroht werden. Jetzt mag nun Weiß zunächst seinen Laufer herausziehen, was der Gegner ungefährdet wiederholen darf:

3)	L f 1 — c 4	L f 8 — c 5
4)	0 — 0	S g 8 — f 6
5)	S b 1 — c 3	0 — 0.

Bis hierher hat das Spiel eine solide Entwickelung erreicht; kein übereilter Angriff ist vorgefallen und beide Parteien stehen gleich gut geordnet. Es kann nun mit

6)	d 2 — d 3	d 7 — d 6
7)	L c 1 — e 3	

fortgefahren werden, womit Weiß sich dem feindlichen Königslaufer entgegensetzt. Dieser kann den weißen Damenlaufer durch

7) . . . . . L c 5 — e 3

wegschlagen, doch erhält in solchem Falle der Weiße durch

8) f 2 nimmt e 3

eine geöffnete Thurmlinie, welche stets Vortheile gewährt, indem nun bereits der Thurm im Anfange des Spieles mitwirken könnte. Wie ein solcher Vortheil am besten auszubeuten sei und wie Schwarz, um dieß zu vermeiden, besser ziehen mußte, werden wir in den späteren Abschnitten, wo wir ganze Partieen spielen werden, kennen lernen. Für jetzt kam es nur darauf an, dem Anfänger eine Idee vom möglichst richtigen Anfangsspiele zu geben. —

Neuntes Kapitel.

Endspiele.

§. 61.

Unter ziemlich gleich starken Spielern kommt es gar häufig vor, daß am Ende der Partie der eine nur noch einen oder einige Bauern übrig behält, die dann zur Dame gemacht werden, um damit schließlich den feindlichen König mat zu setzen. Es ist daher zunächst von großer Wichtigkeit, daß man die Art und Weise kennt, in welcher ein König und seine Dame den feindlichen alleinstehenden König zum Mat bringen. Man denke sich z. B. den weißen König auf f 3, den schwarzen auf e 7, die weiße Dame aber in der Mitte des Bretes auf d 4. Das Mat kann nur, wie wir schon früher in ähnlichen Beispielen gesehen haben, am Rande des Bretes erfolgen, indem der König dem feindlichen Könige Felder abgewinnt und ihn an den Rand drängt, während die Dame ganze Linien abschneidet. Man stelle nun die drei Figuren auf die eben bezeichneten Plätze und ziehe folgendermaßen:

1) K f 3 — f 4 K e 7 — e 6.

Der schwarze König hält sich natürlich möglichst vom Rande entfernt.

2) K f4 — g5 K e6 — e7

3) K g5 — f5.

Man sieht jetzt, wie der weiße König dem Gegner das Feld e6 abschneidet. Letzterer muß nun, wenn er nicht an den Rand will,

3) . . . . e7 — f7

ziehen, da ihm die feindliche Dame den Weg nach dem linken Flügel wehrt. Die beiden Könige stehen jetzt einander gerade gegenüber und keiner von beiden darf nach §. 32 auf die zwischenbefindlichen drei Felder (hier e6, f6, g6) gehen, da er sonst dem andern zu nahe treten würde. Man nennt solche Stellung Opposition der Könige, welche für alle Endspiele von großer Bedeutung ist, weil in solcher Weise der eine König dem andern eine ganze Linie abschneidet, d. h. in dem vorliegenden Falle darf der schwarze König nicht auf die sechste Linie ziehen. Die Wirkung hiervon sieht man deutlich bei dem nächsten Zug der Weißen, nämlich:

4) D d4 — d7 †,

denn jetzt muß der schwarze König an den Rand gehen, weil ihn die Dame nun von der siebenten Linie vertreibt und er eben wegen der Opposition nach der Mitte des Bretes zu, d. h. zunächst auf die sechste Linie, nicht rücken darf. Es folgt daher

4) . . . . K f7 — f8,

worauf nach der obigen Theorie der weiße König nachrückt, nämlich:

5) K f5 — g6 K f8 — g8.

Jetzt kann Weiß auf verschiedene Weise mat setzen, in=

dem die Dame entweder auf g 7, oder auf einem der drei Randfelder c 8, d 8 oder e 8 Mat sagt.

§. 62.

Zur Uebung wollen wir noch eine andere Methode mittheilen, wie in der obigen Stellung die Weißen das Mat erzwingen können, nämlich durch:

1) K f 3 — e 4	K e 7 — e 6
2) D d 4 — d 8	K e 6 — f 7
3) K e 4 — f 5	K f 7 — g 7
4) D d 8 — e 8	K g 7 — h 7

(denn falls der König jetzt auf h 6 ginge, könnte die Dame sogleich durch 5) D e 8 — g 6 Mat sagen); 5) K f 5 bis f 6 und Weiß giebt im nächsten Zuge D e 8 — g 6 Mat. Durfte aber Weiß eben im fünften Zuge mit der Dame nach f 8 gehen, also 5) D e 8 — f 8 ziehen, in der Absicht, den feindlichen König zu beschränken? — Nein; denn in diesem Falle würde der schwarze König pat sein, wovor man sich beim Mat mit König und Dame besonders in Acht zu nehmen hat. Man denke sich z. B. den weißen König auf e 5, den schwarzen auf b 8, die weiße Dame auf d 4. Weiß zieht zunächst, um den schwarzen König so viel als möglich zu beschränken, die Dame von d 4 auf d 7, worauf der schwarze König in die Ecke a 8 gehen muß. Jetzt denkt nun Weiß durch D d 7 — c 7 den König festzuhalten, um erst den eigenen König behufs des Mat heranzubringen. Das ist aber eine Verrechnung, weil die Dame auf c 7 den schwarzen König in der Ecke pat setzt und somit das Spiel nur zu remis bringt.

§. 63.

In den vorigen Paragraphen ist die Methode, mit König und Dame den einzelnen König zum Mat zu bringen, genügend gezeigt worden. Es kommt nun aber auch darauf an, zu wissen, wie man einen einzelnen übrig bleibenden Bauer zunächst siegreich zur Dame zu führen habe. Denn der feindliche König wird sich solchem Vorhaben möglichst widersetzen; auch giebt es wirklich nicht wenige Fälle, in denen der feindliche König einem Bauer, auch wenn dieser von seinem eigenen Könige unterstützt wird, den Eingang in die Dame zu wehren vermag. Man denke sich z. B. folgende Stellung als Ende einer Partie: Der weiße König auf f4, der schwarze auf g7, ein weißer Bauer auf g3. Es kommt stets darauf an, dem schwarzen Könige das Feld, auf welchem der Bauer Dame wird, hier also das Feld g8, abzuschneiden. Wir wollen sehen, ob das hier möglich ist. Man ziehe 1) K f4 — g5; bei jedem andern Zuge kann Weiß den eben angedeuteten Zweck, wie wir nachher sehen werden, nicht erreichen. Schwarz muß aber jetzt entweder 1) K g7 — f7, oder 1) K g7 — h7 ziehen. Im erstern Falle folgt:

2) K g5 — h6 K f7 — f6
3) g3 — g4 K f6 — f7
4) g4 — g5 K f7 — g8
5) K h6 — g6 K g8 — f8
6) K g6 — h7 und schneidet das Feld g8 ab; es geschieht 6) K f8 — f7 und nun
7) g5 — g6 † K f7 — f8
8) g6 — g7 † K f8 — f7
9) g7 — g8 wird Dame, sagt zugleich

Schach und wird nun mit Hülfe des Königs leicht mat setzen. Im andern Falle, also bei 1) K g7 — h7 folgt ein ähnliches Spiel, nämlich:

2) K g5 — f6	K h7 — h6
3) g3 — g4	K h6 — h7
4) g4 — g5	K h7 — g8
5) K f6 — g6	K g8 — f8

6) K g6 — h7 und so weiter wie vorher. Wenn bei diesen beiden Varianten der König im zweiten Zuge auf g8 (statt auf f6 oder h6) zurückging, so zog Weiß im dritten Zuge seinen König nach g6 und zwang den Gegner g8 zu verlassen, so daß der Weiße darauf entweder mit dem Könige auf f7 oder h7 das Feld g8 abschneiden und dann auf ähnliche Weise, wie vorher, gewinnen könnte.

§. 64.

Als Regel gilt also, wenn man einen Bauer in die Dame bringen will, daß der eigene König sich vor dem Bauer hält und dem feindlichen Oberhaupte das betreffende Feld, auf welchem der Bauer Dame wird, abzuschneiden sucht. Ist dieß nicht möglich, d. h. kann der König nicht vor seinen Bauer gelangen, so wird die Partie gewöhnlich remis. Wir wollen zeigen, wie man in solchem Falle zu diesem Zwecke zu manövriren habe. Man denke sich, der Schwarze, dessen König auf c5 stehe, habe den Bauer b6 übrig behalten und wolle diesen in die Dame bringen. Der weiße König steht auf b2. Was soll nun Weiß ziehen, um das Vorhaben des Gegners möglichst zu hindern? Man ziehe folgendermaßen:

1) K b2 — c3	b6 — b5

2)	K c3 — b3	b5 — b4
3)	K b3 — b2	K c5 — c4
4)	K b2 — c2	b4 — b3 †
5)	K c2 — b2	K c4 — b4
6)	K b2 — b1.	

Ginge statt dessen der weiße König auf a1 oder c1, so hätte er das Spiel verloren, weil hierauf der feindliche König auf a3 oder c3 gegangen wäre und dann nach der Anleitung im vorigen Paragraphen das Feld c2 oder a2 gewonnen hätte, wodurch er für seinen Bauer das Feld b1 frei macht.

6)	. . . . .	K b4 — a3
7)	K b1 — a1	b3 — b2 †
8)	K a1 — b1;	

will nun Schwarz seinen Bauer erhalten, so muß er 8) K a3 — b3 ziehen, wodurch aber Weiß pat gesetzt und folglich das Spiel remis gemacht wird.

§. 65.

Hat man zwei Bauern, so gewinnen diese regelmäßig gegen den einzelnen König. Man stelle den weißen König auf g1, den schwarzen auf d7 und zwei weiße Bauern auf a4 und b4. Weiß zieht 1) K g1 — f2 und es folgt:

1)	. . . . .	K d7 — c6
2)	b4 — b5 †	K c6 — b6
3)	K f2 — e3	K b6 — a5
4)	K e3 — d4	K a5 — b6

(wollte hier Schwarz den Bauer a4 nehmen, so würde der Bauer b5 ungehindert in die Dame gehen:

5)	b5 — b6	K a4 — b5
6)	b6 — b7	K b5 — b6

7) b 7 — b 8

wird Dame und bietet Schach.) Auf 4) K a 5 — b 6 zieht Weiß weiter 5) K d 4 — c 5, worauf nun Schwarz den Bauer a 4 nehmen muß, so daß der andere Bauer b 5 wieder ruhig in die Dame gehen kann. Schwarz konnte es noch anders spielen, was ihm aber nichts geholfen haben würde, nämlich nach:

1)	K g 1 — f 2	K d 7 — c 6
2)	b 4 — b 5 †	K c 6 — b 6
3)	K f 2 — e 3	

konnte Schwarz es vorziehen, mit seinem Könige vor beiden Bauern zu bleiben, also zunächst 3) K b 6 — b 7 zu ziehen. Darauf folgt:

4)	K e 3 — d 4	K b 7 — b 6
5)	K d 4 — d 5	K b 6 — b 7
6)	K d 5 — c 5	K b 7 — a 7
7)	K c 5 — c 6	K a 7 — b 8
8)	K c 6 — b 6	K b 8 — a 7
9)	K b 6 — c 7 oder	
8)	. . . . . .	K b 8 — c 7
9)	K b 6 — a 7	

und Weiß gewinnt in beiden Fällen auf die bekannte Weise.

§. 66.

Ein lehrreiches Beispiel für Bauernspiel ist das folgende: Man stelle den weißen König in die Mitte des Bretes auf e 5; den schwarzen auf d 7. Zwei weiße Bauern auf a 5 und h 5; ferner drei schwarze Bauern auf a 4, a 6 und b 7. Man sieht, daß hier auf derselben Randlinie zwei schwarze Bauern stehen. Man faßt solche zwei Bauern auf derselben Linie unter dem Aus-

drucke Doppelbauer zusammen. Doppelbauern entstehen, wenn ein Bauer von seiner ursprünglichen Linie durch das Schlagen eines andern Bauers, oder eines Officiers auf eine andere Linie geräth. In dem vorliegenden Stande hat der Bauer a 3 ursprünglich auf c 7 gestanden, ist auf c 6 gegangen und hat dann nach b 5 und von hier aus später nach a 4 hinübergeschlagen, nachdem bereits der weiße Bauer von a 2 nach a 5 vorgegangen war. Auf solche Weise muß man sich die gegebene Stellung entstanden denken. In dieser ist nun die Frage, wer gewinnen könne. Die beiden Bauern a 4 und h 5 könnten anscheinend jetzt ungehindert in die Dame gehen, auch wird der weiße Bauer zuerst so glücklich sein; allein, wie man sehen wird, nur zum Verluste seiner Partei.

Man ziehe:

1) h 5 — h 6 1) a 4 — a 3
2) h 6 — h 7 2) a 3 — a 2
3) h 7 — h 8 wird Dame, allein Schwarz bekommt jetzt ebenfalls auf a 1 eine Dame und sagt zu gleicher Zeit dem weißen Könige in schräger Linie Schach. Der weiße König muß diese Linie verlassen, und die Dame auf a 1 kann nun die feindliche Dame auf h 8 fortschlagen und somit das Spiel gewinnen. Um dieß zu verhindern, mußte Weiß darauf sehen, den feindlichen Bauer a 4 zu erobern; das geschieht, wenn man die obige Stellung wieder aufsetzt, durch folgende Züge:

1) K e 5 — d 4 1) a 4 — a 3
2) K d 4 — c 3 2) a 3 — a 2
3) K c 3 — b 2 3) a 2 — a 1 wird Dame und sagt Schach; der weiße König kann jetzt aber diese Dame durch

4) K b2 — a1

fortschlagen. Wollte nun Schwarz seinerseits den Bauer a 5 erobern durch die Züge des Königs von d 7 über c 6 und b 5 — a 5, so würde Weiß unterdeß den Bauer h 5 zur Dame machen und damit das Spiel gewinnen. Daher muß der schwarze König nicht den Bauer a 5, sondern den Bauer h 5 zu erobern suchen. Es geschieht also:

	4) K d7 — e6
5) K a1 — b2	5) K e6 — f6
6) K b2 — c3	6) K f6 — g5
7) K c3 — c4	7) K g5 nimmt h5
8) K c4 — c5	8) K h5 — g6
9) K c5 — b6	9) K g6 — f6
10) K b6 nimmt b7	10) K f6 — e7
11) K b7 nimmt a6	11) K e7 — d7
12) K a6 — b7	12) K d7 — d8

13) a5 — a6 geht in die Dame und gewinnt dann das Spiel. Jetzt stelle man aber noch einmal die ursprüngliche, oben angedeutete Stellung wieder her und man wird sehen, daß bei richtigem Spiele die Partie dennoch remis wird. Schwarz nämlich darf nicht in den ersten Zügen seinen Bauer a4 vorrücken, weil er dadurch unnütz Zeit verliert, sondern es müssen folgende Züge geschehen:

1) K e5 — d4	1) K d7 — e6 (anstatt a4 — a3)
2) K d4 — c4	2) K e6 — f6
3) K c4 — b4	3) K f6 — g5
4) K nimmt a4	4) K nimmt h5
5) K a4 — b4	5) K h5 — g5
6) K b4 — c5	6) K g5 — f5
7) K c5 — b6	7) K f5 — e5

8) K nimmt b7	8) K e5 — d5
9) K nimmt a6	9) K d5 — c6.

Jetzt sieht man, daß Schwarz zur rechten Zeit seinen König auf die entscheidende Stelle gebracht hat, was vorher nicht geschehen konnte, als er durch das Ziehen des Bauers a4 zur Dame unnütz Zeit verlor. Es folgt nun:

10) K a6 — a7	10) K c6 — c7

Ginge der schwarze König statt dessen auf b5, so könnte der Bauer in die Dame gelangen.

11) a5 — a6	11) K c7 — c8

Falsch wäre hier, den König auf c6 zu ziehen, weil dann der weiße König auf b8 ginge und danach seinen Bauer zur Dame führen könnte:

12) K a7 — b6	12) K c8 — b8
13) a6 — a7 †	13) K b8 — a8.

Will nun der weiße König seinen Bauer erhalten, so muß er 14) K b6 — a6 ziehen, wodurch aber der schwarze König patt gesetzt wird. Man sieht daraus, daß ein Thurmbauer, falls der feindliche König das Feld, auf dem er zur Dame gelangen will, erreichen kann, niemals seinen Zweck erlangt. —

Zehntes Kapitel.

Die erste Partie.

---

§. 67.

Zum Schlusse des ersten Kursus führen wir nun dem Anfänger eine mit Absicht nicht korrekt gespielte, aber lehrreiche Partie vor, an welcher wir mannichfache Winke für das praktische Spiel anzuknüpfen Gelegenheit haben werden. Der Anfänger möge deshalb die folgenden Andeutungen mit Genauigkeit durchstudiren und bei seinen praktischen Spielversuchen stets mit Bewußtsein an die hier gegebenen Regeln zurückdenken. Erst nachdem er alle diese Winke gründlich verstanden und auch schon einige Mal praktisch anzuwenden Gelegenheit gehabt hat, möge er sich an das Studium der nächstfolgenden Kurse machen.

§. 68.

Man stelle die Figuren in Schlachtordnung und beginne folgendermaßen zu spielen:

1) e 2 — e 4 1) e 7 — e 5

2) L f1 — c4 2) L f8 — c5

3) c2 — c3

Dieser Zug geschieht, um den Damenbauer zwei Schritte spielen zu können und so zwei Bauern auf der Mitte des Bretes zu vereinigen. Denn wollte Weiß jetzt sogleich durch 3) d2 — d4 diese Absicht erreichen, so würde Schwarz diesen Bauer mit seinem Königsbauer durch 3) e5 — d4 schlagen und den Zweck vereiteln. Daher ist zunächst der Zug 3) c2 — c3 nothwendig, um in jenem Falle den feindlichen Königsbauer nach 4) d2 — d4 e5 — d4 durch 5) c3 — d4 wieder nehmen zu können und damit geschlossene Bauern in der Mitte des Bretes zu erhalten. Denn ein solches Bauern-Centrum ist immer von großer Wichtigkeit, da es den Gegner in seinen freien Bewegungen sehr zu beschränken vermag. Schwarz antwortet aber mit

3) . . . . . S b8 — c6

4) d2 — d4.

Hierin liegt der erste Fehler von Weiß, welcher übersehen hat, daß der feindliche Damenspringer von c6 aus ebenfalls den Punkt d4 bedroht, so daß nun durch die Züge:

4) . . . . . e5 nimmt d4

5) c3 nimmt d4 5) L c5 nimmt d4

der Schwarze einen Bauer erobern kann, weil die Dame den Laufer auf d4 jetzt wegen des schwarzen Springers nicht schlagen darf. Richtiger war es, erst 4) S g1 — f3 zu spielen, weil dann der Punkt d4 durch diesen Springer noch einmal geschützt wurde, so daß dann hierauf der Damenbauer mit Sicherheit zwei Schritte vorrücken konnte. In einer praktischen Partie werden dergleichen Fehler dem Anfänger öfter vorkommen, doch muß man

mit Ernst danach zu streben suchen, dergleichen Verstöße leicht und sicher zu vermeiden.

Der größere Fehler liegt aber noch in einem andern Grunde, darin nämlich, daß Weiß ein für ihn günstiges Manöver beim fünften Zuge übersehen hat. Er mußte nämlich, statt den Bauer auf d 4 wieder zu nehmen, mit seinem Königslaufer von c 4 aus den Bauer auf f 7 schlagen und zugleich Schach sagen. Diesen könnte zwar der feindliche König durch K e 8 — f 7 erobern, allein dann ginge die Dame 6) d 1 — h 5 und sagte abermals Schach. Der König mußte dann aus diesem Schach gehen und die Dame würde darauf durch 7) D h 5 — c 5 den feindlichen Königslaufer gewinnen. Es würde dann nicht nur der feindliche König entblößt, sondern derselbe hätte auch den empfindlichen Verlust der Rochade, weil er, einmal gezogen, nach §. 50 nie mehr rochiren darf. — Doch kehren wir jetzt zu der wirklichen Partie zurück. — Weiß fährt hier fort mit

6) S g 1 — f 3

Das ist ein guter Zug, weil er den Springer ins Spiel bringt, die Rochade vorbereitet und zu gleicher Zeit den feindlichen Königslaufer auf d 4 angreift.

6) . . . . . D d 8 — f 6.

Es ist nicht gut, wie wir schon früher gesehen haben, die Dame so früh ins Treffen zu führen. Hier hat sie den Laufer auf d 4 zu schützen, welcher zweimal (vom feindlichen Springer f 3 und der Dame auf d 1) angegriffen und nur einmal (vom Damenspringer c 6) gedeckt ist.

7) S f 3 nimmt d 4 D f 6 nimmt d 4

Schwarz hat die Absicht, die Damen zu tauschen, denn er denkt nicht mit Unrecht, da er einen Bauer mehr

hat, diesen schließlich, nach Abtausch aller Figuren, zur Dame und damit zur Geltung zu bringen. Natürlich geht Weiß hierauf nicht ein, sondern zieht:

8) S b1 — d2,

um hiermit nicht nur den Angriff der feindlichen Dame auf die eigene zu unterbrechen, sondern auch zu gleicher Zeit den Laufer auf c4 und den Königsbauer auf e4, welche beide von der feindlichen Dame bedroht sind, zu schützen. So vielversprechend aber auch dieser Zug deshalb erscheint, so hat er doch auf der andern Seite seine großen Mängel. Denn er hindert jetzt nicht nur die eigene Dame selbst, sondern versperrt auch zu gleicher Zeit dem Damenlaufer den Ausgang. Der Anfänger beantworte daher die Frage, welcher andere Zug, ohne die letzten Nachtheile, die vorigen günstigen Eigenschaften des Springerzuges für sich hat. Es ist dieß allein der Zug der Dame 8) D d1 — c2, welche von diesem Felde, nämlich c2, aus sowohl Königslaufer und Königsbauer schützen würde, als sie zu gleicher Zeit dadurch dem Angriffe der feindlichen Dame entgeht. — Schwarz beantwortet nun den obigen Springerzug durch

8) : . . . S g8 — f6,

indem er hierdurch nicht nur den Königsspringer ins Spiel bringt, sondern auch wiederholt den feindlichen Königsbauer auf e4 bedroht. Diesen sucht Weiß schleunig durch den Bauer

9) f2 — f3

zu decken, ein Zug, der aber selten gut ist, wie man später genau erkennen wird. Schwarz seinerseits kann jetzt mit seinen Steinen zum Angriffe näher rücken; er zieht zunächst:

9) . . . . S c 6 — e 5

10) b 2 — b 3.

Durch diesen Bauerzug will Weiß den bedrängten Laufer schützen; das ist aber jetzt ein Hauptfehler, wie er in der Eile Anfängern gar nicht selten passirt, und wovor sich letztere besonders in Acht nehmen müssen. Denn dieser Bauer öffnet der feindlichen Dame jetzt den Angriff auf den weißen Damenthurm a 1, so daß jene den letzteren im nächsten Zuge augenblicklich durch

10) . . . . D e 5 nimmt a 1

erobern kann. Nur hüte man sich, in solchen Fällen dergleichen fehlerhafte Züge zurücknehmen zu wollen. Man gewöhnt sich dadurch nur immer mehr an ein nachlässiges und unaufmerksames Spiel, wobei man es niemals zur Fertigkeit, geschweige denn zur Meisterschaft, bringen kann. Lieber ertrage man in solchen Fällen den dadurch häufig herbeigeführten Verlust der Partie, denn man wird dann eher durch Schaden klug werden und sich an Aufmerksamkeit gewöhnen, als wenn man in der Hoffnung, fehlerhafte Züge zurücknehmen zu können, sich gehen läßt und so durch saumseliges Spielen nicht selten völlig verwöhnt. Wir wollen daher auch die vorliegende Partie trotz des großen Fehlers, welcher in der Eile, den angegriffenen Laufer c 4 decken zu wollen, gemacht wurde, fortsetzen und dabei zusehen, ob sich nicht noch eine Ressource irgendwelcher Art für Weiß finden läßt. Zunächst wäre es jetzt am besten, wenn der weiße König durch

11) 0 — 0

endlich rochirte, d. h. sich auf g 1 stellte, während der Thurm von h 1 auf f 1 gesetzt wird

11) . . . . S e 5 nimmt L c 4.

Schwarz sucht jetzt Alles abzutauschen, um seinen Vortheil schließlich geltend machen zu können.

12) S d2 nimmt S c4 12) 0 — 0

13) D d1 — d2.

Durch diesen Zug droht Weiß, die schwarze Dame zu fangen, indem nun der Laufer von c1 auf a3 ziehen und so dem Thurme Gelegenheit zum Angriff auf die Dame a1 geben soll, welche sich dann nirgend mehr zurückziehen könnte. Denn wollte sie auf e5 ziehen, so würde sie der weiße Springer von c4 aus schlagen, auf c3 und d4 aber stände sie im Angriffe der weißen Dame. Schwarz zieht deshalb als einzigen Rettungszug

13) . . . . . . c7 — c5,

um, falls nun der Laufer auf a3 gehen sollte, mit der Dame auf d4, wo sie jetzt vom Bauer c5 gedeckt stände, dem feindlichen Könige Schach zu bieten und zugleich die weiße Dame anzugreifen. Weiß zieht deshalb

14) L c1 — b2

und greift so zu gleicher Zeit die Dame durch Thurm und Laufer an. Keine von beiden Figuren darf von der schwarzen Dame genommen werden, da jene vom weißen Könige und seiner Dame gedeckt werden. Wohl aber kann sie, als einzigen Rettungszug, den Bauer a2 schlagen, also:

14) . . . . . . D a1 nimmt a2.

Dadurch wird nun die Dame aus der Mitte des Spieles sehr entfernt, so daß jetzt Weiß wieder einige Hoffnung fassen kann, die Partie wo möglich auszugleichen. Der Anfänger beherzige diese Regel wohl, daß er, wenn es nicht einen entscheidenden Vortheil gilt, sich mit der Dame nicht zu sehr in das feindliche Spiel hineinwage, namentlich falls sie dadurch vom eigentlichen Kampfplatze

entfernt werden sollte. In der vorliegenden Partie setzt nun Weiß den Angriff mit

15) D d2 — g5

weiter fort und droht im nächsten Zuge durch 16) L b2 bis f6 den schwarzen Springer umsonst zu nehmen; denn der Laufer darf dann vom Bauer g7 durch 16) g7 — f6 nicht wieder genommen werden, weil dadurch der schwarze König dem Schach der weißen Dame ausgesetzt würde. Deshalb zieht der Springer fort und zwar:

15) . . . . . S f6 — e8,

wodurch er zugleich das auf g7 drohende Mat der feindlichen Dame schützt. Hierauf geht die Dame

16) D g5 — e3,

um den Bauer h3 zu decken. Jetzt zieht Schwarz

16) . . . . . h7 — h6,

um der Dame die Rückkehr auf g5 zu verwehren.

17) h2 — h3 17) K g8 — h8.

Beide Züge sind zwecklos und führen Zeitverlust mit sich; der Anfänger hüte sich besonders vor dem unnützen Ziehen der Eckbauern. Der größte Fehler liegt aber darin, daß Weiß jetzt übersehen hat, wie er sofort die schwarze Dame durch den einfachen Thurmzug 16) T f1 — a1 erobern konnte. Dergleichen Versehen kommen aber häufig unter Anfängern vor, die noch nicht geübt sind, Alles zu sehen und mit Leichtigkeit die verschiedenen Möglichkeiten von Kombinationen aufzufassen.

18) f3 — f4 18) a7 — a6.

Weiß übersieht hier wieder einen starken Zug; er konnte nämlich mit der Dame durch 18) D e3 — h6 den Bauer auf h6 schlagen und Schach bieten. Denn Schwarz durfte mit dem Bauer g7 dann keineswegs

die Dame h6 nehmen, weil er dadurch seinen König dem Schach des feindlichen Laufers auf b2 Preis gegeben hätte.

19) g2 — g4　　19) b7 — b5.

Weiß versucht jetzt, mit den Bauern einen verzweifelten Angriff gegen den feindlichen König auszuführen. Schwarz aber bedroht den Springer, welcher nun nicht fortziehen darf, ohne den Laufer b2 dem Angriffe der schwarzen Dame zu überlassen.

20) g4 — g5　　20) b5 nimmt c4.

Dieser Springer konnte wohl auf mehrfache Weise gerettet werden, wenn auch die Auffindung der betreffenden Kombinationen für den Anfänger ihre Schwierigkeit hat. Zunächst merke dieser, daß man, im Falle eine Figur angegriffen wird, die nicht gut dem Angriff entzogen werden kann, häufig mit Vortheil einen Gegenangriff auf eine andere Figur des Feindes unternimmt. Hier konnte z. B. statt 20) g4 — g5 die Dame durch e3 — c5 diesen schwarzen Bauer nehmen, indem sie, falls darauf der Gegner den Springer schlagen sollte, ihrerseits den feindlichen Thurm auf f8 nehmen könnte. Aber es konnte auch statt dessen vorher die Dame 20) e3 — d2 ziehen, um dann auf 20) b5 — c4 durch 21) L b2 nimmt Bauer g7 König und Dame zugleich anzugreifen, wobei die letztere gewonnen würde. Der Anfänger möge daraus besonders auf die Stärke eines aufgedeckten Doppelangriffes aufmerksam werden.

21) L b2 — c3　　21) c4 nimmt b3
22) h3 — h4　　22) b3 — b2.

Der Angriff der Bauern auf den Königsflügel dürfte jetzt wohl zu spät kommen.

23)	f 4 — f 5	23)	b 2 — b 1 wird eine

zweite Dame, die Weiß sogleich mit seinem Thurme fortnehmen muß:

24)	T f 1 nimmt b 1	24)	D a 2 nimmt b 1 †
25)	K g 1 — g 2	25)	S e 8 — d 6
26)	g 5 — g 6	26)	f 7 nimmt g 6
27)	f 5 nimmt g 6	27)	L c 8 — b 7.

Der letzte Zug von Weiß war sehr unüberlegt, indem statt dessen ein viel stärkerer schleunig zum Siege führender Plan ausgeführt werden konnte. Der Anfänger denke darüber nach und frage sich, ob es jetzt möglich gewesen wäre, noch den Sieg zu erringen. Er möge sich nicht wundern, wenn wir mit Sicherheit behaupten, daß beim siebenundzwanzigsten Zuge Weiß trotz seiner üblen Lage dennoch ein Mat in zwei Zügen erzwingen konnte. Der Anfänger kann daraus lernen, daß auch beim ungünstigsten Stande einer Partei das Schachspiel nicht selten noch unerschöpfliche Hülfsquellen bietet. Und darin liegt gerade der eigenthümliche Reiz dieses Spieles, dessen Zweck nicht durch rein materielles Uebergewicht, sondern durch die Besiegung einer einzigen Figur, des Königs, erreicht wird. Viele Spieler aber und die meisten Anfänger übersehen gar häufig dergleichen interessante Wendungen, und wir können daher den Anfänger nicht genug dazu anleiten, mit größter Aufmerksamkeit bei jedem einzelnen Zuge von Neuem die eigenthümlichen Schwächen in der Stellung des Gegners herauszusuchen. In dem vorliegenden Falle war das Mat durch den Zug der Dame von e 3 nach h 6 zu erreichen möglich. Die Dame, welche hiermit den Bauer auf h 6 schlägt, greift zu gleicher Zeit den feindlichen König

an, welcher keinen andern Zug als nach g8 hat*). Darauf nimmt die Dame den Bauer g 7 und sagt, gedeckt von ihrem Laufer auf c3, Mat.

Wir gehen jetzt zum Schlusse der vorliegenden Partie über. Es geschieht:

28) h4 — h5 28) S d6 nimmt e4.

Weiß verfolgt mit Konsequenz seinen Plan, die Bauern vorzurücken: dazu hat er noch einen besondern Grund, wie man nachher klar erkennen wird.

29) L c3 — e5 29) S e4 — g5 deckt Schach vom Laufer auf.

30) K g2 — g3 30) T f8 — f3 †

31) K g3 — h4 31) D b1 — f5.

Schwarz droht nun auf h3 Schachmat, übersieht aber dabei, wie es Anfängern gar häufig begegnet, sofort den weißen König zum Mat zu bringen. Es konnte nämlich sogleich die Dame auf h 1 Schach geben und wenn dann der König von h4 nach g4, dem Schach zu entgehen, zieht, auf h3 Mat sagen. — Weiß ist der drohenden Gefahr entronnen, hat jetzt aber keine andere Weise, die Partie fortzuspielen, als durch

32) D e3 nimmt Thurm f3;

Schwarz kann zwar hierauf die Dame durch

32) . . . . . D f5 — f3

erobern; allein Weiß kann nun

33) L e5 nimmt Bauer g7 †,

ziehen, denn indem Schwarz jetzt durch

---

*) Die Hauptsache dabei ist, daß der Bauer g7 die Dame h6 nicht schlagen darf, weil er dadurch seinen König dem Angriffe des Laufers c3 Preis geben würde; das ist aber häufig der Grund, weshalb ein Anfänger solche Züge wie D e3 — h6 übersieht.

33) . . . . . K h 8 — g 7

auch diesen Laufer noch nimmt, findet sich plötzlich Weiß in der Lage, keinen möglichen Zug mehr zu haben. Die weißen Bauern auf h 5 und g 6 können nicht vorrücken, der König aber kann keinen Zug thun, ohne selbst in Schach zu gehen. Da er aber auf seinem Felde h 4 nicht angegriffen ist, so steht er pat und hat das Spiel daher noch zum remis gebracht. Von Schwarz war es aber höchst unvorsichtig, im letzten Zuge den Laufer g 7 zu schlagen; wenn er ruhig den König auf g 8 gezogen, so würde er die Partie im nächsten Zuge gewonnen haben. Das ist nun eine neue Lehre für den Anfänger, bei jedem Zuge genau die Stellung des Gegners zu erwägen und nicht voreilig selbst einen sich augenblicklich darbietenden Vortheil zu erhaschen. — Der Anfänger thut schließlich wohl, die ganze Partie zu öfteren Malen zu wiederholen und die einzelnen Rathschläge sich eifrigst einzuprägen, ehe er zu den weiteren Lehren der nächsten Kurse übergeht.

Zweiter Kursus.

Von der Fertigkeit.

Elftes Kapitel.

Vorerörterungen.

§. 69.

Im ersten Kursus sind mit großer Ausführlichkeit die Anfangsgründe des Spieles vorgetragen. Der Anfänger wird bei gewissenhafter Anwendung aller dort gegebenen Winke und Erörterungen in kurzer Zeit praktischer Uebung nicht unbedeutende Fortschritte machen. Der zweite Kursus soll nun zunächst den zwar schon im praktischen Spiele etwas geübten, aber doch noch nicht fertigen Spieler zu einem solchen heranbilden. Dieser Kursus ist daher auch für solche Leser berechnet, welche schon die Elemente des Spieles anderswoher kennen und deshalb die Erörterungen des ersten Kursus wohl außer

Acht lassen durften. Doch werden auch sie im vorigen Kursus mehrere Stellen finden, die ihnen entweder neu sind, oder doch wenigstens manche Erfahrungen zu noch größerer Klarheit bringen können.

§. 70.

Die Lehren dieses zweiten Kursus werden in drei Theilen vorgetragen werden. Davon wird der erste Theil praktische Uebungen enthalten, der zweite eine theoretisch-praktische Anweisung, der dritte und letzte endlich einige geschichtliche wie literarische Notizen, welche ein jeder fertige Spieler kennen sollte.

Erster Theil.

Praktische Uebungen.

Zwölftes Kapitel.

Benutzung von anscheinend geringen Fehlern.

---

§. 71.

Wir führen zunächst dem Spieler einige kurze Partien vor, aus denen er ersehen kann, wie man gewisse unbedeutende Fehler des Gegners am kräftigsten auszubeuten vermag. Doch müssen wir vorerst den Spieler ausdrücklich auf einen Hauptgrundsatz für die Eröffnung der Partie aufmerksam machen. Schleunige und ungehinderte Entwickelung der Figuren ist nie genug zu empfehlen; namentlich aber hüte man sich, mit der Dame im Anfange der Partie zu viel zu operiren. Die nächste Partie soll eine Anleitung geben, wie man unter Umständen Fehler gegen diesen Satz am kräftigsten ausbeuten kann.

§. 72.

Es geschehen zunächst die Anzüge:

1) e2 — e4 e7 — e5

2) S g1 — f3.

Man nennt diesen Anfang, in welchem als zweiter Zug der Königsspringer gezogen wird, die Springerpartie oder das Königsspringerspiel. Der Springer beherrscht vom Felde f3 aus die Mittelpunkte d4 und e5, so daß er den auf letzterem Felde stehenden feindlichen Königsbauer sofort bedroht. Die beste Vertheidigung dieses Bauers besteht unstreitig in dem Zuge des feindlichen Damenspringers 2) S b8 — c6; denn dieser Springer wirkt allein dem weißen Königsspringer am kräftigsten entgegen, da auch er zu gleicher Zeit die beiden vorher erwähnten Punkte beherrscht. In der Praxis sieht man aber unter ziemlich fertigen Spielern, denen die Theorie fremd ist, häufig den Zug:

2) . . . . . d7 — d5,

indem sie dahin streben, die Dame und den Damenlaufer so bald als möglich frei zu machen. Weiß kann darauf entweder den Bauer e5 mit seinem Springer nehmen, oder den feindlichen Damenbauer mit seinem Königsbauer schlagen. Letzterer Zug ist der theoretisch richtige, allein wir nehmen an, Weiß mache den andern nicht unbedingt falschen Zug:

3) S f3 nimmt e5,

um darauf dem Leser eine interessante, früher von uns selbst praktisch gespielte Partie vorzuführen. Es folgt zunächst:

3) . . . . . d5 — e4:

Wir bezeichnen mit dem Kolon am Ende des Zuges das

Schlagen einer Figur; der letzte Zug besagt also, der Damenbauer nimmt den weißen Königsbauer.

4) L f1 — c4 D d8 — g5

5) S e5 — f7 :.

Statt dessen könnte auch der Laufer den Bauer f7 schlagen und zugleich Schach bieten. Durch den Springer bezweckt aber Weiß einen größeren Vortheil zu erringen, indem er zu gleicher Zeit Dame und Thurm angreift.

5) . . . . D g5 — g2 :

6) D d1 — h5 D g2 — h1 : und †

7) K e1 — e2 D h1 — c1 :

Dieß ist der Fehler von Schwarz, indem er jetzt seine Dame zu weit aus dem Spiele entfernt. Weiß opfert nach den Zügen:

8) S f7 — d6 †† K e8 — d7

9) D h5 — f7 † K d7 — d6 :

durch

10) S b1 — c3

auch noch seinen andern Thurm, den die Dame, um sich zu retten, mit

10) . . . . D c1 — a1 :

fortnimmt. Hierauf erfolgt:

11) S c3 — e4 † K d6 — e5

und Weiß setzt in drei Zügen mat. Der Spieler möge diese drei Züge selbst aufsuchen. Zur Vergleichung wollen wir sie hier angeben. Es sind die Züge:

12) d2 — d4 † K e5 — e4 :

(wenn der König den Bauer d4 nimmt, sagt die Dame sogleich auf d5 Mat);

13) D f7 — f3 † K e4 — d4 :

14) D f3 — d5 † und ‡

§. 73.

Ein anderer Fehler des Spielers besteht darin, daß er seinem Gegner die Bildung eines Centrums, d. h. die Stellung der beiden mittlern Bauern auf der Mitte des Bretes, dauernd gestattet. Man eröffne die Partie mit

1)	e 2 — e 4	1)	e 7 — e 5
2)	L f 1 — c 4	2)	L f 8 — c 5
3)	c 2 — c 3.		

Das ist der Zug, mit welchem, wie schon im §. 68 gezeigt ist, die Bildung eines Centrums angestrebt wird. Die Verhinderung durch 3) S b 8 — c 6 wäre jetzt fehlerhaft, wegen der Fortsetzung 4) d 2 — d 4 e 5 — d 4: 5) L c 4 — f 7 †, K e 8 — f 7: 6) D d 1 — h 5 † g 7 — g 6; 7) D h 5 — c 5: u. s. w., wodurch dem Schwarzen die Rochade verdorben und der König entblößt wird. Schwarz zieht deshalb besser:

3)	. . . .		S g 8 — f 6.
4)	d 2 — d 4	4)	e 5 — d 4:
5)	c 3 — d 4:	5)	L c 5 — b 6.

Besser wäre es jetzt, mit dem Laufer durch 5) L c 5 — b 4 † zu sagen und dann auf 6) L c 1 — d 2, L b 4 — d 2: †; 7) S b 1 — d 2: den Damenbauer d 7 — d 5 zu spielen, um dadurch das weiße Centrum zu sprengen. Wir wollen nun aber nach jenem Fehler von Schwarz (dem Rückzuge des Laufers) darlegen, wie darauf Weiß seinerseits das starke Centrum zu benutzen habe. Es folgt, um zunächst den Bauer e 4 gegen den feindlichen Königsspringer zu sichern:

6) S b 1 — c 3,

worauf Schwarz rochiren könnte:

6) . . . . . 0 — 0
7) S g 1 — e 2 7) c 7 — c 6

Damit droht Schwarz im nächsten Zuge d 7 — d 5 zu spielen und das Centrum zu sprengen. Stärker war es aber, jetzt sofort mit dem Springer den Bauer e 4 zu nehmen; also 7) S f 6 — e 4: zu ziehen. Nahm hierauf der Springer den Springer 8) S c 3 — e 4:, so geschah 8) d 7 — d 5 und Schwarz eroberte entweder Laufer c 4 oder Springer e 4. Man nennt solche Stellungen, in welchen ein feindlicher Bauer zu gleicher Zeit zwei Officiere angreift, eine Gabelstellung, weil hier der Bauer, wie eine zweispitzige Gabel, nach zwei schräg auseinander gehenden Richtungen, bedrohlich wirken kann. Auf solche Weise hätte vorher Schwarz das starke Centrum sprengen müssen, was ihm jetzt schwerlich noch gelingen wird. Denn Weiß zieht nun wohlbedacht seinen Laufer:

8) L c 4 — d 3

zurück, um, im Falle d 7 — d 5 erfolgt, nicht zum Tausche gezwungen zu sein.

8) . . . . . . d 7 — d 5
9) e 4 — e 5 9) S f 6 — e 8
10) L c 1 — e 3 10) f 7 — f 6
11) D d 1 — d 2.

Es wäre nicht gut, jetzt f 6 zu nehmen. Man würde dadurch nicht nur das Centrum schwächen, sondern auch ein Tempo verlieren, indem der Bauer e 5, welcher schon zwei Züge gethan hat, gegen einen andern Bauer f 6, welcher erst einen Zug gemacht hat, getauscht würde. Es ist daher auch gewöhnlich besser, die Mittelbauern nicht ohne erhebliche Veranlassung, welche freilich hier vorlag, über ihre vierten Felder hinauszurücken.

11) . . . . . f6 — e5:
12) d4 — e5: 12) L c8 — e6
13) S e2 — f4.

Die Laufer sind diejenigen Steine, welche das Vordringen der Bauern am wirksamsten hindern können; Weiß sucht sie daher zu tauschen.

13) . . . . . D d8 — e7
14) L e3 — b6: 14) a7 — b6:

Die Verdoppelung des Bauern ist nicht schädlich, da er in Verbindung mit den andern bleibt. Uebrigens ist es vortheilhaft, die Linien der Thürme zu öffnen, und man nimmt deshalb auch häufig, wenn der Laufer der Dame auf dem dritten Felde des Königs dem feindlichen Angriffslaufer zum Tausch entgegengesetzt und dort geschlagen ist, mit dem Lauferbauer wieder, obgleich man dadurch den Königsbauer verdoppelt. Bei der Rochade findet dann der Thurm eine offene Linie, nämlich auf der f-Reihe.

15) 0 — 0 15) S b8 — d7

Durch das Zeichen 0 — 0 drücken wir, wie im §. 50 erklärt ist, die Rochade aus; hier also die Placirung des Königs auf g1 und des Königsthurmes auf f1.

16) S f4 — e6: 16) D e7 — e6:
17) f2 — f4 17) S e8 — c7
18) T a1 — e1 18) g7 — g6
19) h2 — h3.

Dadurch soll das Vorrücken des Bauern, welches der letzte Zug der Schwarzen hindern wollte, dennoch möglich gemacht werden.

19) . . . . . d5 — d4.

Nach diesem Zuge kann zwar der Springer c3 vordrin-

gen; doch soll dadurch dem Springer c 7 der Weg nach e 3 eröffnet werden.

20) S c 3 — e 4	20) h 7 — h 6
21) b 2 — b 3	21) b 6 — b 5
22) g 2 — g 4	22) S c 7 — d 5
23) S e 4 — g 3	23) S d 5 — e 3.

Ein Springer, der gedeckt im feindlichen Spiele steht, ist sehr stark. Hier schneidet er zugleich die Deckung dem Bauer e 5 ab, weshalb sich Weiß veranlaßt sieht, sogar den Thurm e 1 hinzugeben, um nur freiere Bewegung zu erlangen.

24) T e 1 — e 3 :	24) d 4 — e 3 :
25) D d 2 — e 3 :	25) T a 8 — a 2 :
26) T f 1 — e 1	26) D e 6 — b 3 :
27) D e 3 — e 4	27) D b 3 — e 6
28) f 4 — f 5	28) g 6 — f 5 :
29) g 4 — f 5 :	29) D e 6 — d 5
30) D e 4 — d 5 : u. †	30) c 6 — d 5 :
31) L d 3 — b 5 :	31) S d 7 — b 6
32) f 5 — f 6	32) T a 2 — b 2
33) L b 5 — d 3	33) K g 8 — f 7
34) L d 3 — f 5.	

Es ist hier zu merken, daß, wenn sich der Laufer auf einem schwarzen Felde befände, der feindliche König mit Vortheil zwischen die beiden Bauern gehen könnte, welche jetzt die Stärke des weißen Spieles ausmachen. Es war mithin sehr richtig gespielt, diese Bauern nicht auf Felder von der Farbe des Laufers zu placiren. Umgekehrt würde man die Bauern mit dem Laufer auf dieselbe Farbe zur wechselseitigen Unterstützung stellen, wenn man sich in der Vertheidigung befände.

34) . . . . . S b 6 — c 4
35) S g 3 — h 5 35) T f 8 — g 8 †
36) K g 1 — h 1 und gewinnt wegen der vorrückenden Bauern, was auch immer Schwarz jetzt versuchen mag.

Ein allgemeiner Rückblick auf den Gang der Partie lehrt, daß Schwarz dieselbe Anzahl von Bauern auf der Damenseite vereinigt hatte, mit welcher Weiß gegen die Seite des Königs vorrückte. Der Unterschied beider Spiele liegt aber darin, daß die schwarzen Bauern nicht so wirksam von den Officieren unterstützt werden konnten und deshalb nutzlos blieben.

§. 74.

Ein Hauptfehler gegen die ungesäumte Entwickelung der Figuren ist es ferner, wenn man sich auf übereilte Angriffe von einzelnen Figuren gegen gewisse Punkte des Gegners einläßt und vielleicht ein paar Bauern zu gewinnen trachtet, statt zunächst durch konsequentes Herausbringen der Steine sein Spiel sicher und gut zu ordnen. Wir wollen auch hierzu das Beispiel einer praktischen Partie geben.

1) e 2 — e 4 1) e 7 — e 5
2) S g 1 — f 3 2) S b 8 — c 6.

Dieser Springerzug von Schwarz zur Deckung des Königsbauers ist nach §. 72 als der beste in diesem Anfange zu empfehlen. Weiß setzt seinen Angriff gegen den Punkt e 5 sogleich konsequent fort durch

3) d 2 — d 4,

indem er mit diesem Bauer im nächsten Zuge durch d 4 — e 5: den Königsbauer dennoch fortzunehmen trach-

tet. Schwarz sucht diesem Plane dadurch zuvorzukommen, daß er ohne Weiteres seinerseits den Bauer d 4 durch e 5 fortschlägt, also:

3) . . . . . e 5 — d 4 :

4) L f 1 — c 4.

Weiß nimmt den Bauer auf d 4 mit seinem Springer (durch S f 3 — d 4:) nicht sofort wieder, indem er es, was man keineswegs tadeln kann, vorzieht, zunächst seine Figuren ins Spiel zu bringen, und indem er sich damit begnügt, durch das Opfer des Damenbauers zunächst beiden Läufern den Ausgang frei gemacht zu haben. Auch hat nun der Königsbauer e 4 die Freiheit, unter Umständen weiter vorzurücken und hierdurch die Stellung des Gegners einzuschränken. Durch diese Vortheile mag das Opfer des Bauers d 4 hinlänglich aufgewogen sein. Schwarz aber würde nun am besten seinerseits die Figuren ins Spiel bringen und z. B. den Springer nach f 6, oder den Königslaufer nach c 5 ziehen. Statt dessen glaubt er aber einige Bauern erobern zu können und damit entscheidenden Vortheil zu erlangen. Er zieht nämlich:

4) . . . . . L f 8 — b 4 †

5) c 2 — c 3 5) d 4 — c 3 :

6) 0 — 0.

Weiß rochirt und achtet mit Recht nicht den Verlust seiner Bauern, indem er dafür lieber seine Figuren in Thätigkeit zu setzen bedacht ist. Schwarz kann nun noch einen Bauer nehmen:

6) . . . . . c 3 — b 2 :,

worauf Weiß zunächst mit

7) L c 1 — b 2 :

fortfahren muß. Schwarz aber hat nun den vom Laufer bedrohten Punkt g 7 zu schützen und zieht deshalb:

7) . . . . f 7 — f 6.

Vielleicht war es noch rathsamer, den Punkt g 7 durch den Rückzug des Laufers von b 2 nach f 8 sicher zu stellen. Allein auch hier würde Weiß das bessere Spiel erhalten haben. Denn er hat fast sämmtliche Officiere in Thätigkeit, während Schwarz durch unnütze Eroberung zweier Bauern viel Zeit verloren hat. Auf 7) L b 4 — f 8 könnte folgen: 8) e 4 — e 5 d 7 — d 6; 9) e 5 — d 6: D d 8 — d 6:; 10) D d 1 — b 3 L c 8 — e 6; 11) L c 4 — e 6: f 7 — e 6:; 12) T f 1 — d 1 D d 6 — b 4; 13) D b 3 — e 6: D b 4 — e 7; 14) D e 6 — h 3 und Weiß steht auf Gewinn.

8) e 4 — e 5.

Hier könnte Weiß sich verleiten lassen und den Angriff durch den anscheinend starken Zug 8) S f 3 — g 5 überstürzen wollen. Schwarz würde aber dann 8) S g 8 — h 6 antworten und bei 9) D d 1 — h 5 † K e 8 — f 8 mit Rücksicht auf seinen Bauernvortheil gar nicht so übel stehen.

8) . . . . L b 4 — e 7

9) S f 3 — h 4 9) S g 8 — h 6

Geschähe hier etwa von Schwarz 9) d 7 — d 5, so würde die Fortsetzung 10) D d 1 — h 5 † K e 8 — d 7; 11) D h 5 — f 7 den Weißen in Vortheil setzen.

Auf 9) f 6 — e 5: würde aber Weiß durch 10) D d 1 — d 5 S g 8 — h 6; 11) S h 4 — f 5 S c 6 — b 4; 12) S f 5 — g 7: K e 8 — f 8; 13) D d 5 — e 5: sich gut stellen.

10) D d 1 — h 5 † 10) K e 8 — f 8

11) S h 4 — f 5 11) S c 6 — e 5
12) L b 2 — e 5 : 12) D d 8 — e 8.

Hier versucht Schwarz, mit seinen drei Bauern den Verlust eines Officiers auszugleichen.

13) D h 5 — e 8 : † 13) K f 8 — e 8 :
14) S f 5 — h 6 : 14) f 6 — e 5 :
15) S h 6 — f 7 15) T h 8 — f 8
16) S f 7 — e 5 : 16) L e 7 — f 6
17) T f 1 — e 1 17) K e 8 — d 8
18) S b 1 — d 2 18) d 7 — d 6
19) S e 5 — f 7 † und Weiß muß gewinnen.

Der Spieler versuche nun die Partie so gut als möglich für beide Parteien weiter zu führen, um zu prüfen, ob das angegebene Resultat sich schließlich dadurch herausstellt, daß der Weiße den Schwarzen mat zu setzen vermag. —

Dreizehntes Kapitel.

Korrekte Partien.

---

§. 75.

In dem vorigen Kapitel hat der Spieler einige der wichtigsten, wenn auch anscheinend geringeren Fehler kennen gelernt. Jetzt wollen wir ihm einige Partien vortragen, welche möglichst korrekt von beiden Seiten gespielt sind und woran er guten Angriff und gediegene Vertheidigung zu lernen im Stande sein wird.

§. 76.

Wir eröffnen die nächste Partie, nach

1) e 2 — e 4 e 7 — e 5,

wieder zuerst mit dem Laufer:

2) L f 1 — c 4,

indem wir die Springeröffnung 2) S g 1 — f 3 uns für die folgende vorbehalten. Man hat bis jetzt oft gesehen, daß Schwarz den obigen Zug meistentheils gleichfalls nachzieht; es wäre aber auch möglich und kommt in der Praxis häufig vor, daß dagegen sofort der Königsspringer

2) . . . . S g8 — f6

gezogen wird. Weiß kann hierauf zunächst seinen Königsbauer durch

3) d2 — d3

sicher stellen, und beide Parteien entwickeln nun ihr Spiel konsequent weiter durch die Züge:

3) . . . . . L f8 — c5

4) S g1 — f3 4) S b8 — c6

5) c2 — c3 5) L c5 — b6.

Schwarz zieht den Laufer sogleich, um, wenn d3 nach d4 vorginge, nicht zum Nehmen gezwungen zu sein.

6) 0 — 0 6) 0 — 0

7) L c1 — g5 7) d7 — d6.

Es ist nicht nur wichtig, sondern auch schwierig zu beurtheilen, ob die Sperrung des Königsspringers (welcher den Posten f6, ohne seine Dame dem Angriffe des Laufers Preis zu geben, nicht verlassen darf) später nachtheilig werden kann und ob man deshalb durch Vorrücken des Thurmbauers h7 — h6 die Sperrung aufheben müßte. Auch frägt sich deshalb, ob nicht schon Schwarz vorher statt der Rochade durch h7 — h6 der Sperrung vorbeugen mußte. Die Züge h2 — h3 und h7 — h6 beschränken zwar Springer und Laufer, müssen dann aber während der ersten Entwickelungsperiode geschehen. Dabei kann sich, zumal wenn die so zurückgehaltenen Stücke andere bessere Plätze finden, eine nicht wieder auszugleichende Versäumniß herausstellen. Auch beim weiteren Verlaufe der Partie ist der vorgerückte Eckbauer nicht unbedingt vortheilhaft. Er verschafft zwar dem rochirt habenden Könige (auf h2 oder h7) einen Ausweg und gestattet selbst dem letzten Thurme, unbesorgt die erste Reihe zu verlassen, giebt aber auch, wenn

der f=Bauer vorgerückt wird, den feindlichen Officieren mehr Gelegenheit, sich auf g 3 und g 6 zu nähern, als wenn die Bauern geschlossen geblieben wären. Unter solchen Verhältnissen läßt sich eigentlich eine allgemeine Regel nicht aussprechen und man hat für die besondern Fälle in der Praxis nach dem eigenthümlichen Stande der jedesmaligen Partie zu entscheiden.

8) b 2 — b 4	8) L c 8 — e 6
9) S b 1 — d 2	9) h 7 — h 6
10) L g 5 — h 4	10) K g 8 — h 7

Es ist nicht gleichgültig, ob der König nach h 8 oder h 7 geht, doch steht er wohl meistentheils in der Ecke sicherer.

11) a 2 — a 4	11) a 7 — a 6.

Das Terrain, welches die auf dem Damenflügel vorrückenden Bauern gewinnen, gewährt wenig Vortheil, da der feindliche Königslaufer, welcher dadurch bedroht wird, hauptsächlich wegen seiner Richtung gegen f 2 wichtig ist und diese auch von b 6 oder a 7 aus beibehält. Man muß ihn jedoch sicher stellen und a 7 — a 5 oder a 7 — a 6 ziehen. Das letztere pflegt man dann zu wählen, wenn man zugleich das Vordringen des b=Bauern gegen den Springer c 6 verhüten will.

12) K g 1 — h 1	12) T f 8 — g 8
13) D d 1 — c 2	13) g 7 — g 5.

Das Aufziehen der Bauern, welche den König decken, ist nur zu empfehlen, wenn man den Angriff mit Nachdruck verfolgen kann. Aus diesem Grunde geschah die Vorbereitung K g 8 — h 7 und T f 8 — g 8.

14) L h 4 — g 3	14) h 6 — h 5
15) h 2 — h 3.	. . . .

Besser wäre es, hier sogleich den Bauer zwei Schritte zu ziehen, also 15) h 2 — h 4. Wenigstens wird dadurch die Stellung sicherer befestigt sein.

15)	h 5 — h 4
16) L g 3 — h 2	16) S f 6 — h 5
17) d 3 — d 4	17) g 5 — g 4
18) L c 4 — e 6 :	18) f 7 — e 6 :
19) h 3 — g 4 :	19) T g 8 — g 4 :
20) d 4 — e 5 :	20) d 6 — e 5 : .

In der Voraussicht, daß durch Operationen in der Mitte nichts zu erreichen wäre, hat jede Partei ihr Spiel auf ihrem Flügel entwickelt:

21) S d 2 — c 4	21) S h 5 — g 3 †
22) f 2 — g 3 :	22) h 4 — g 3 :
23) T a 1 — d 1	23) D d 8 — e 7
24) b 4 — b 5	24) T g 4 — h 4
25) S c 4 — b 6 :	25) T h 4 — h 2 †
26) K h 1 — g 1	26) D e 7 — c 5 †
27) T f 1 — f 2	27) c 7 — b 6 :
28) S f 3 — h 2 :	28) a 6 — b 5 :
29) a 4 — b 5 :	29) T a 8 — f 8
30) S h 2 — f 3	30) S c 6 — a 5
31) D c 2 — e 2	31) S a 5 — c 4
32) S f 3 — g 5 †	32) K h 7 — g 6
33) S g 5 — f 3	33) T f 8 — f 4
34) T d 1 — d 3.	

Statt dessen könnte Weiß mit der Dame e 2 den Springer auf c 4 nehmen, allein die Folge wäre: 34) g 3 — f 2: und †; 35) K g 1 — h 1 D c 5 — c 4:; 36) S f 3 — e 5: und † K g 6 — f 6; 37) S e 5 — c 4: f 2 — f 1 wird Dame und gewinnt.

34)	g 3 — f 2 : und †

35) D e 2 — f 2: und †	35) D c 5 — f 2: u. †
36) K g 1 — f 2:	36) T f 4 — e 4:
37) T d 3 — d 7	37) T e 4 — f 4

38) T d 7 — c 7 und wir glauben, daß in diesem Falle Schwarz, obgleich er einen Bauer mehr hat, die Partie nicht gewinnen kann, sondern daß sie remis werden dürfte.

§. 77.

Die hier folgende Partie wurde im Jahre 1843 zwischen den Schachgesellschaften zu Paris und London durch Korrespondenz gespielt. Paris führte die weißen Steine und gewann schließlich durch vortheilhafte Verwendung eines starken Centrums. Man ziehe:

1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) S g 1 — f 3	2) S b 8 — c 6
3) L f 1 — c 4	3) L f 8 — c 5.

Weiß sowohl wie Schwarz entwickeln ungesäumt ihre Streitkräfte. Hierauf geht Weiß an die Bildung eines Centrums.

4) c 2 — c 3	4) d 7 — d 6
5) d 2 — d 4	5) e 5 — d 4:
6) c 3 — d 4:	6) L c 5 — b 6.

Statt dessen könnte der Laufer auf b 4 Schach sagen, wie wir in einer andern Partie in §. 73 angerathen haben. Hier ist aber der Anfang etwas anders und das Schachgeben wäre hier nicht gut, da ruhig der Springer von b 1 auf c 3 sich zwischensetzen und der Weiße dann mit Leichtigkeit seine starken Mittelbauern verbunden erhalten könnte.

7) h 2 — h 3.

Besser wäre vielleicht, hier sofort S b 1 — c 3 zu ziehen.

Weiß fürchtet jedoch, aber ohne Grund, der schwarze Laufer könnte sich mit Vortheil auf g 4 festsetzen und den Springer f 3, diese Stütze des Bauern d 4 und des Centrums, überhaupt bedrohen. Das würde aber wegen 8) L c4 — b5 nicht viel geholfen haben, weil hiergurch der gefährliche schwarze Damenspringer, der Hauptgegner des weißen Königsspringers, ebenfalls bedroht würde. In der wirklichen Partie geschah nun:

7) . . . . S g8 — f6
8) S b1 — c3 8) 0 — 0
9) 0 — 0 9) T f8 — e8.

Hier war es besser für Schwarz, durch 9) S f6 — e4:; 10) S c3 — e4: d6 — d5; 11) L c4 — d5: D d8 — d5: die gefahrdrohende weiße Mitte aufzulösen.

10) a2 — a3 10) h7 — h6.

Jetzt wäre es zu spät, das eben beschriebene Manöver einer Sprengung der Mitte durch S f6 — e4: noch ausführen zu wollen. Es wäre darauf gefolgt: 11) S c3 — e4: T e8 — e4:; 12) L c4 — f7: und †, wodurch Weiß einen Thurm gegen einen leichten Officier gewinnt. Auch wäre statt 11) T e8 — e4: der Zug d6 — d5 wegen S f3 — g5 und D d1 — h5 noch verderblicher gewesen, indem der schwarze König diesem Angriffe kaum zu widerstehen vermöchte.

11) T f1 — e1 11) a7 — a6.

Das Spiel der Schwarzen ist ungemein beschränkt; ihr Plan, freie Bewegung zu gewinnen, geht deshalb dahin, den Bauer f 7 vorzurücken, um ihn gegen den Königsbauer e4 abzutauschen.

12) b2 — b4 12) T e8 — e7
13) T a1 — a2 13) L b6 — a7.

Der Laufer soll erhalten werden, da er, nachdem der Springer von f6 weggezogen ist, um den Bauer f7 frei zu machen, durch den dann möglichen Springerzug der Weißen S c3 — d5 zum Abtausch gezwungen werden könnte.

14) T a2 — e2 14) S f6 — h7.

Man sieht, daß Weiß auf die allein richtige Weise hier seine Mittelbauern benutzt, indem er das Vorrücken derselben nicht übereilt, sondern seine Officiere so ordnet, daß der Angriff nachher mit genügenden Streitkräften unternommen werden kann. Es sind nun vorzüglich die Thürme, welche er zur Unterstützung herbeiholt und, um ihre Kraft zu erhöhen, verdoppelt. Sie erweisen sich auf offenen Linien als besonders wirksam und vermögen so dem weiteren Vordringen der Bauern den geeigneten Nachdruck zu geben.

Die Stellung der Schwarzen dagegen ist sehr gedrückt und ihr Plan, den Bauer f7 vorzubringen, um sich von dem Alp der feindlichen Mittelbauern frei zu machen, erscheint unausführbar. Deshalb ist vielleicht auch der Springerzug nach h7, welcher dem f-Bauer den Weg bahnen sollte, unnütz gewesen. In vielen Partien ist jene Bewegung des Springers aber oft rathsam, weil man gar häufig dadurch Gelegenheit findet, den Bauer f2 (oder f7) vorzurücken, was man dann nie versäumen soll. Zwar könnte der Springer auch in die Mitte des Randes gehen; doch gewährt das selten einen sichern Standpunkt für diese Figur; am besten noch ist es in den meisten Fällen, ihn von f6 nach e8, oder von f3 nach e1 zu ziehen, um den Königslauferbauer f2 oder f7 dann vorschieben zu können. In der vorliegenden wirklich gespielten Partie geschah weiter:

15) S c 3 — d 5 15) T e 7 — e 8
16) S d 5 — f 4 16) S h 7 — f 8
17) D d 1 — b 3 17) S f 8 — e 6
18) S f 4 — e 6: 18) f 7 — e 6:
19) L c 1 — b 2.

Dieser Laufer ist nicht allein zur Deckung des Punktes d 4, sondern auch für den Angriff gegen den feindlichen König wichtig. Besonders lästig für den Gegner pflegt oft, wie hier, die Richtung beider Laufer auf die Rochadeflügel zu werden.

19) . . . . . S c 6 — b 8
20) a 3 — a 4 20) L c 8 — d 7
21) D b 3 — c 2 21) T e 8 — e 7
22) L c 4 — a 2.

Man beachte hier wohl, daß die Laufer aus der Ferne eben so wirksam sind, als auf Punkten, welche im Bereiche der Angriffe des Gegners liegen. Deshalb ist es nicht selten vortheilhaft, die Laufer aus so weiter Ferne als möglich auf den Gegner wirken zu lassen. Werden sie daher in der Nähe des Feindes angegriffen, so möge man sie getrost so weit als möglich sicher zurückführen.

22) . . . . . S b 8 — c 6
23) L b 2 — c 3 23) T e 7 — f 7
24) d 4 — d 5 24) T f 7 — f 3:
25) d 5 — e 6:.

Nachtheilig wäre es hier: 25) g 2 — f 3: nehmen zu wollen, denn es könnte folgen: e 6 — d 5: 26) e 4 — d 5: D d 8 — g 5 †; 27) K g 1 — h 1 S c 6 — b 4: 28) L c 3 — b 4: D g 5 — h 4; 29) T e 2 — e 7 L d 7 — h 3: oder 25) g 2 — f 3: e 6 — d 5:; 26) L a 2 — d 5 † K g 8 — h 8; 27) f 3 — f 4 D d 8 — h 4 und in beiden Fällen konnte Schwarz ein immer=

währendes Schach erzwingen und dadurch die Partie nach §. 55 noch zum remis bringen.

25)	D d8 — h4
26) e6 — d7: und †	26) K g8 — h8
27) L a2 — e6	27) D h4 — g3.

Die letzten Angriffe der Schwarzen beruhen darauf, daß Weiß seinen Thurmbauer h2 — h3 gezogen hatte. Sie sind nun zwar jetzt ohne Erfolg, aber man ersieht doch hieraus die Möglichkeit, daß das Vorrücken der Eckbauern im Laufe der Partie bisweilen bedenkliche Folgen haben kann.

28) L c3 — a1	28) T a8 — f8
29) L e6 — f5	29) L a7 — b6.

Der Zug des Springers: 29) S c6 — b4 statt dessen würde nichts helfen, wegen folgender Fortsetzung: 30) D c2 — d2 T f3 — f2:; 31) T e2 — f2: D g3 — f2: und †; 32) D d2 — f2: L a7 — f2: und †; 33) K g1 — f2: S b4 — c2; 34) T e1 — c1, worauf Weiß gewinnen muß.

30) D c2 — d2	30) T f3 — f4
31) T e1 — c1	31) D g3 — g5
32) K g1 — h2	32) T f4 — f2:
33) D d2 — g5:	33) h6 — g5:
34) T e2 — f2:	34) L b6 — f2:
35) b4 — b5	35) a6 — b5:
36) a4 — b5:	36) S c6 — d8
37) T c1 — c7:	37) K h8 — g8
38) L f5 — g6	38) L f2 — b6
39) T c7 — c8	39) S d8 — e6
40) L g6 — e8	40) S e6 — d8

41) L a1 — b2 und Weiß muß hierauf unter allen Umständen die Partie gewinnen.

§. 78.

Das gründliche Studium der in vorigen beiden Paragraphen mitgetheilten und ausführlich erörterten Partien wird bei redlichem Streben, alle dort gegebenen Winke und Regeln in der Praxis gewissenhaft anzuwenden, dem Spieler baldigst zur Erhöhung seiner Fertigkeit verhelfen. Wir knüpfen nun zum Schlusse des ersten Theiles an die praktischen Uebungen noch einige allgemeinere Vorschriften, welche sich auf das äußere Spiel beziehen und vorzüglich den Zweck haben, gewissen Irrthümern entgegen zu treten, die sich zwar bei vielen nicht theoretisch gebildeten, aber doch praktisch ziemlich geübten Spielern vorfinden, die aber niemals einem fertigen Spieler, welcher diesen Namen mit Recht verdient, ziemen.

Vierzehntes Kapitel.

Praktische Vorschriften.

---

§. 79.

Als Hauptvorschrift können wir dem Spieler das Princip nicht genug ans Herz legen, daß er, soviel als möglich, das Zurücknehmen von Zügen zu vermeiden suche. Man spiele lieber etwas langsamer und besinne sich, sobald man einen Zug thun will, noch einmal, ob man keinen noch bessern aufzufinden im Stande sei. Ueberhaupt gewöhne man sich, so viel als sich thun läßt und dem Charakter entspricht, an ein ruhiges und gesetztes Spiel und vermeide es, falls man wenig aufgelegt sein sollte, lieber ganz eine Partie anzufangen. Unruhige, störende Bewegungen während des Spieles lasse man nie aufkommen. So vermeide man es vorzüglich, mit der Hand über das Bret hinzufahren und auf bestimmte Felder hinzudeuten. Wenn der Gegner sich längere Zeit besinnt, so zeige man sich nicht ungeduldig und betrachte es mit Recht als eine Art Auszeichnung, daß der Gegner der Stellung so andauernde Aufmerksamkeit zu widmen sich genöthigt sieht.

§. 80.

Man gewöhne sich ferner nicht an eine bestimmte Farbe, sondern spiele abwechselnd mit Weiß und Schwarz. Zwar ist in diesem Buche bei den theoretischen Erörterungen der Spieler immer an die weiße Farbe gewiesen; doch versuche man jedesmal, nachdem man eines der vorgeführten Spiele für Weiß geführt hat, denselben Angriff für Schwarz ebenfalls durchzuspielen, indem man Schwarz als anziehende Partei annimmt.

In einer Sitzung spiele man nie zu viel Partien, drei, vier Spiele höchstens mögen genügend sein. Hat man verloren, dann mache man sich hinterher kein Kopfzerbrechen, sondern warte ruhig auf die Gelegenheit, die Scharte auswetzen zu können.

§. 81.

Man hüte sich ferner, für gewisse Spiele und Breter allzu große Vorliebe zu gewinnen. Im Allgemeinen ist es jedoch rathsam, Figuren von mittlerer Größe und ein möglichst großes Bret zu haben. — Auch in der Partie selbst vermeide man, gewisse Figuren besonders gern zu führen, wie die Springer im Gegensatze zu den Laufern. Jede Figur hat ihre eigenthümlichen Zwecke, und jede zur rechten Zeit und in ihrer eigenthümlichen Art angewandt, bedingt die Harmonie im Spielen und sichert die Aussicht auf den Sieg. Daher tausche man nicht etwa ohne Grund die eigenen Läufer gegen die feindlichen Springer ab, sobald man etwa diese mehr liebt als jene. Wird man vom Gegner heftig angegriffen, dann ist es freilich gut, ohne Nachtheil so viel als möglich Figuren abzutauschen, weil man

dadurch natürlich die Angriffsmittel des Feindes schwächt. Hat man materiellen Vortheil, also z. B. einen Bauer oder einen Officier mehr, dann ist es ebenfalls meist gut, die Partie durch Abtausch zum Ende zu führen, damit schließlich das materielle Uebergewicht entscheidend wirken könne.

§. 82.

Es giebt endlich eine Anzahl von Irrthümern, welche sich selbst zuweilen bei ziemlich geübten Spielern finden und von deren Annahme, da sie von sämmtlichen Meistern und größeren Schachgesellschaften verworfen werden, ausdrücklich abgerathen werden muß:

a) Man eröffne die Partie stets nur mit einem Zuge; es ist ein Irrthum, gleich im Anzuge zwei Züge auf einmal thun zu wollen; nichts berechtigt dazu.

b) Manche Spieler warnen bei Bedrohung der feindlichen Dame durch den Ruf gardez; das ist gänzlich nutzlos, denn, wenn unter stärkern Spielern nicht selten derjenige, welcher sich aus Versehen nur einen Bauer schlagen läßt, darum die Partie verlieren muß, warum soll derjenige besser sein, welcher nicht einmal seine Aufmerksamkeit auf einen so wichtigen Stein, wie die Dame ist, wendet. Beim Könige hat der Warnungsruf einen andern Grund, da der König überhaupt nie en prise stehen bleiben darf.

c) Manche Spieler glauben, daß ein König, welchem Schach gesagt ist, nicht mehr rochiren darf, wenn er auch das Schach durch Zwischensetzen oder durch Wegnahme der angreifenden Figur, also ohne den König zu ziehen, abgewehrt hat. Das ist ein Irrthum, indem der König, so lange er und der Thurm noch nicht ge-

zogen haben, das Privileg der Rochade behält, falls nur die übrigen in §. 52 aufgezeichneten Bedingungen erfüllt werden.

d) Einige wollen an dem Satze festhalten, der König dürfe nicht völlig aller seiner Steine entblößt werden; man müßte ihm wenigstens noch einen Stein lassen. Sie sagen, der ganz entblößte König, roi dépouillé, dürfe nicht mat gemacht werden, sondern die Partie wäre als remis abzuschließen. Ein höchst unberechtigter Wahn! Denn der Geist des Spieles verlangt allein das Mat als absolutes Ende der Partie, und nur solche Stellungen, in denen das Mat nicht erreicht werden kann, sind Remis-Spiele. Der blanke König, roi dépouillé, kann aber selbst ziehen, seine Partei kann also immer noch den Anforderungen des Zuges genügen und muß sich, falls die andere Partei genügende Mittel und Kräfte dazu hat, die Matsetzung ruhig gefallen lassen. Gewöhnlich werden nur ganz schwache Spieler sich auf den falschen Satz von roi dépouillé berufen, wenn sie auf keine Weise mehr dem Mat zu entgehen vermögen.

e) Manche Spieler scheuen den Abtausch der Damen in hohem Grade und tauschen nicht, selbst wenn sie zuweilen die Partie dadurch zu gewinnen vermöchten. Sobald es aber vortheilhaft ist, die Damen abzutauschen, und sollte dabei nur ein Bauer, oder selbst nur ein Vortheil in freierer oder besserer Stellung gewonnen werden, wird kein Meister und kein wirklich guter Spieler zögern, die Damen zu schlagen. Zu behaupten, daß ohne die Damen kein interessantes Spiel möglich sei, klingt fast eben so lächerlich, als wenn man glauben wollte, ohne große Trommel wäre keine schöne Musik möglich. Aber nicht nur die Damen, sondern auch alle

andern Figuren, soll man sich nicht scheuen, abzutauschen, sobald natürlich dabei irgend welcher Vortheil, oder irgend ein vernünftiger Zweck zu Grunde liegt.

§. 83.

Endlich über gewisse sociale Schicklichkeitsregeln wollen wir hier nicht weiter uns aussprechen. Daß man seinem Gegner gewisse gesellschaftliche Artigkeitsrücksichten schulde, leuchtet von selbst ein. So vermeide man es namentlich, während des Spielens besonders mit den Umstehenden zu viel zu schwatzen, den Gegner etwa, wenn man raucht, durch den Dampf allzu sehr zu belästigen, zu häufig von der Partie aufzustehen und dergleichen mehr. Hierher gehören auch Galanterieregeln, wie folgende: Spielt man mit einer Dame, so soll man ihr die schwarzen Steine überlassen, damit durch den Kontrast der Farbe die Weiße ihrer Hände gehoben werde. Spielt man wirklich bedeutend schwächer als sein Gegner, so soll man diesem das Anerbieten einer passenden Vorgabe nicht abschlagen u. s. w. —

Zweiter Theil.

Theoretisch-praktische Anweisung.

Fünfzehntes Kapitel.

Taktische Grundsätze.

---

§. 84.

Wir haben schon in früheren Kapiteln gesehen, daß die eigentliche Theorie des Schachspieles in drei Theile zerfällt, deren einer die Eröffnung, der andere die Mitte, der dritte und letzte endlich das Ende der Partie behandelt. Da es die Mitte der Partie vorzugsweise mit allgemeinen Regeln über den Angriff und die Verwendung der einzelnen Figuren zu thun hat, so gehen wir in diesem Kapitel zunächst auf solche Grundsätze näher ein, indem wir die speciellen Verhältnisse des Anfanges und Endes in zwei besonderen, darauf folgenden Kapiteln behandeln wollen. —

§. 85.

Als Hauptregel muß zunächst daran festgehalten werden, daß, wenn es irgend möglich ist, der Spieler den Angriff dauernd sich erhalte. Nur wer angreift, leitet das Spiel, er ist Herr der Partie. Dabei kann es wohl vorkommen, daß man inzwischen einige nothwendige Vorbereitungszüge zur eigenen Deckung thun muß; im Ganzen und Großen muß aber der Angriff immer erstrebt werden.

§. 86.

Der Angriff bekommt eine bestimmte Richtung, sobald der feindliche König rochirt hat. Nicht selten ist es dann gut, mit seinen eigenen Bauern gegen die Rochadeseite vorzugehen und sie zweckmäßig durch dahinter oder zur Seite gestellte Officiere zu unterstützen. Auch ist es vortheilhaft, beide Laufer auf der entgegengesetzten Seite der feindlichen Rochade zu placiren und sie aus der Ferne gegen die Stellung des feindlichen Königs wirken zu lassen.

Die näheren Bestimmungen hierüber haben wir bereits bei früheren praktischen Spielversuchen anzudeuten Gelegenheit gehabt. Was aber den Angriff im Besonderen betrifft, so ist derselbe meist von der eigenthümlichen Natur der einzelnen Figuren abhängig, über deren richtige Verwendung wir nun dem Spieler nähere Belehrung in Folgendem geben wollen.

§. 87.

Man merke zunächst folgende Regeln in Bezug auf den König:

a) Im Anfange des Spieles und namentlich so lange noch Königin und beide feindliche Läufer im Spiele sind, halte man den König möglichst gedeckt und lasse ihn nicht im Spiele mitwirken; gegen Ende der Partie aber, sobald die Dame und der eine Laufer getauscht sind, ist es gut, auch den König mit ins Spiel zu bringen.

b) Namentlich im Endspiele, wenn bereits die meisten Figuren getauscht sind, ist der König einer der wirksamsten Steine, auf dessen guter Führung die Entscheidung der Partie beruht.

c) Wird dem Könige Schach geboten und will man das Schach decken, so bediene man sich wo möglich Figuren von derselben Art, als die, welche das Schach geboten hat. Man setze daher dem Thurme den Thurm, dem Laufer den Laufer entgegen; denn man kann dann, was sonst nicht möglich ist, nach Belieben später den drohenden Stein abtauschen.

d) Man vermeide so viel als möglich, König und Dame auf eine Linie zu stellen, da nicht selten Thurm oder Laufer beide Hauptsteine bedrohen können.

e) Auch vermeide man sorgfältig jedes Abzugs- oder Doppelschach, weil durch die, das Doppelschach aufdeckende Figur leicht ein ungedeckter Stein bedroht werden könnte.

f) Die Rochade suche man endlich so bald als möglich auszuführen; man betrachte sie jedoch nicht als bloßen Ausfüllungszug in Ermangelung eines besseren, sondern verbinde damit den Zweck, entweder den Thurm ins Spiel zu bringen, oder mit einem Zuge dem Angriffe mehrerer feindlichen Officiere zu entgehen.

§. 88.

Ueber die Dame haben wir bereits im Laufe praktischer Partieen verschiedene Bemerkungen zu machen Gelegenheit gefunden.

a) Wir können auch hier nur, als auf eine Hauptregel, wiederholt darauf aufmerksam machen, daß man sie nicht zu früh ins Spiel bringe, und daß man sie namentlich in der Aussicht, einen kleinen Vortheil zu erringen, nicht zu weit von ihrer eigenen Partei entferne. Denn nicht selten dient eine ungedeckte Figur als Lockspeise für die Dame, und der Gegner erlangt, durch die Entfernung der Dame von ihrem Spiele, dann gar oft einen übermächtigen Angriff.

b) Bei einem gebotenen Umtausche der Dame gegen geringere Officiere muß auf die Stellung des Spieles nach dem Tausche besondere Rücksicht genommen werden. Steht das eigene Spiel völlig gedeckt, der König in Sicherheit, und haben namentlich die Thürme eine schon günstigere oder eine solche Stellung, daß sie sich leicht entwickeln können, so ist der Umtausch der Dame gegen drei leichte Officiere vortheilhaft, da man mit den leichten Officieren die feindliche Dame sehr belästigen und namentlich bestimmte Punkte wegen mangelnder Deckung, wird erzwingen können. Bei unentwickeltem und nicht festem Spiele hüte man sich aber vor dem Tausche, da die feindliche Dame in der Regel noch etwas erobern wird.

§. 89.

Ueber die Thürme merke man folgende Bestimmungen:

a) Die Thürme sind dazu da, um sich der offenen Linien zu bemächtigen. Man stelle sie daher auf offene Linien, wo sie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehrere verbundene Bauern, so stehen sie am besten hinter diesen.

b) Die Thürme eignen sich nämlich vornehmlich dazu, die in die Dame gehenden Bauern zu unterstützen, weshalb man bei starken Bauern am besten die Dame und die Läufer tauscht und dann mit den Bauern vorrückt.

c) Hat man mit seinen Thürmen offene Linie besetzt, und stellt der Gegner Thürme darauf entgegen zum Tausche, so spiele man so, daß der feindliche Thurm nach vollzogenem Tausche nicht im Besitze der offenen Linie bleibt. Ist des Gegners Thurm also von seinem andern Thurme gedeckt, so wird man selbst nicht nehmen, sondern nehmen lassen, und mit dem andern Thurme, welcher wieder nimmt, die offene Linie wieder besetzen; ist des Gegners Thurm aber von einer andern Figur gedeckt, so wird man häufig mit Vortheil selbst nehmen, und wenn jener wieder genommen hat, die offene Linie durch den andern Thurm einnehmen.

§. 90.

Ueber den Laufer merke man:

a) Im Anfange des Spieles ist der Königslaufer oft wichtiger als der Damenlaufer, da er die Felder von der Farbe bestreicht, auf welcher der feindliche König vor oder nach der Rochade steht. Man vermeide daher eines Theils den Abtausch des eigenen Königsbauers gegen den feindlichen Damenbauer und suche dagegen, wo es ohne Nachtheil geht, den Tausch des eige-

nen Damenlaufers gegen den feindlichen Königslaufer herbeizuführen.

b) Die Laufer stehen bei der Eröffnung sehr gut auf der der Rochade des feindlichen Königs entgegengesetzten Seite, da sie so denselben sehr wirksam bedrohen.

c) Beide Laufer (sowie überhaupt leichte Officiere derselben Gattung) sind gewöhnlich stärker als Laufer und Springer, worauf man bei vorkommendem Tausche wohl zu sehen hat.

d) Wenn man an Bauern schwächer ist, so suche man einen Laufer von verschiedener Farbe, als der des Gegners ist, zu erhalten, wodurch das Spiel oft, trotz der Bauernüberlegenheit, auf der einen Seite remis wird.

e) Man tausche nicht ohne besondern Zweck die leichten Officiere gegenseitig ab. Zwei Laufer am Ende der Partie sind gewöhnlich stärker als zwei Springer, während dagegen ein Springer am Ende der Partie besser als ein Laufer ist, weil er Felder von verschiedener Farbe bestreicht.

§. 91.

Ueber die Springer haben folgende Regeln Geltung:

a) Der Springer eignet sich besser zum Angriff, als zur Vertheidigung, indem er angreift, ohne sich selbst en prise zu stellen. Daher kann sein Angriff durch nichts aufgehalten werden und er vermag besonders bei verwickelten Positionen am leichtesten einen Weg ins feindliche Spiel zu bahnen.

b) Namentlich steht ein Springer, von einem Bauer gedeckt, im Lager des feindlichen Spieles (z. B. ein weißer Springer auf d6, ein weißer Bauer auf c5

oder e5) sehr gut, da man hierdurch den Gegner sehr belästigen und in seiner freien Bewegung hemmen kann.

c) Was endlich in Bezug auf die leichten Officiere schon beim Laufer gesagt wurde, gilt natürlich auch für den Springer.

§. 92.

Ueber die Bauern merke man:

a) Im Anfange des Spieles sehe man dahin, sich in der Mitte Bauern zu erhalten und ersetze, wenn Königs- und Damenbauer von den feindlichen Lauferbauern angegriffen werden, dieselben durch die eigenen Lauferbauern; oder man ziehe, aber nur, wenn es nicht anders und zwar ohne Nachtheil geht, die Mittelbauern vor den angreifenden feindlichen vorbei. Indessen thue man dieß letztere, wie überall beim weiteren Vorrücken der Bauern, nur dann, wenn man dieselben im Heerlager der Feinde auch zu erhalten vermag.

b) Ein solcher Bauer, der vor den feindlichen Nachbarbauern vorbeigezogen ist (und dessen feindlicher Gegenbauer von seiner ursprünglichen Linie entfernt ist), heißt ein Freibauer, auf deren Erhaltung man die größte Sorgfalt verwenden muß, da hiervon oft die Entscheidung der Partie abhängt.

c) Doppelbauern sind, wenn sie vom Flügel nach dem Centrum zu schlagen, nicht so nachtheilig, wie man öfters wähnt; allein Doppelbauern, welche sich von der Mitte entfernen, namentlich Doppelbauern auf der Thurmlinie, müssen vermieden werden, da diese keine Unterstützung von andern Bauern haben und leicht verloren gehen.

d) Es ist nicht gut, außer in besondern Fällen, wo es nothwendig wird, die Thurmbauern einen Schritt zu ziehen, da hierdurch oft die Flügel geschwächt werden, der feindliche Spieler aber Angriffspunkte erhält, und man durch solches Ziehen oft Zeit verliert, die man besser zur schnellen Entwickelung der Hauptsteine anwenden könnte.

§. 93.

Vollständig klar werden diese Regeln freilich erst in Begleitung von praktischen Spielversuchen. Ihre Zusammenstellung an gegenwärtiger, geeigneter Stelle kann aber dem fertigen Spieler, welcher sie bereits einzeln bei seinen wirklich gespielten Partien kennen gelernt hat, nur lieb sein, und wir enthalten uns daher bei unserer kurzen Abhandlung um so mehr jeder näheren Ausführung.

Sechszehntes Kapitel.

Die Eröffnung der Partie.

---

§. 94.

Unter den ersten Anzügen haben wir bis jetzt denjenigen vorzüglich kennen gelernt, in welchem beide Spieler zuerst ihren Königsbauer zwei Schritte ziehen. Dieser Anfang ist für die Theorie der wichtigste, denn er ist nicht nur von allen Schachschriftstellern am reichhaltigsten bearbeitet worden, sondern er bietet auch in der That Gelegenheit zu jeder Art der im Schach nur denkbaren Angriffskombinationen. Man bezeichnet ihn gewöhnlich mit dem Ausdrucke die Königsbaueröffnung oder das début royal.

§. 95.

In der Königsbaueröffnung 1) e2 — e4, e7 — e5 scheidet man nun zunächst zwei große Klassen von Fortsetzungen für den Anziehenden. Dieser kann jetzt im zweiten Zuge entweder einen Officier oder einen Bauer bewegen. Unter ersteren haben wir besonders die Be=

wegung der Königsfiguren bisher ins Auge gefaßt. Danach giebt es eine Springerpartie und eine Lauferpartie; jene wird durch den Zug 2) S g 1 — f 3, diese durch 2) L f 1 — c 4 bedingt. Von Bauerzügen kommen besonders die beiden Nachbarbauern des Königsbauers, also der Damenbauer 2) d 2 — d 4 und der Königslauferbauer 2) f 2 — f 4, in Betracht. Beide haben den Zweck, den feindlichen Königsbauer auf e 5 direkt anzugreifen. Letzterer könnte sie zwar sofort selbst nehmen, allein in diesem Falle wird der eigene Königsbauer e 4 frei und kann nun ungehindert bei günstiger Gelegenheit, um die feindliche Partie einzuengen und damit wo möglich den Vortheil der Stellung dem Anziehenden zu verschaffen, vorrücken. Man nennt diese Züge, in denen der Weiße einen Bauer hingiebt, um wo möglich dafür einen Positionsvortheil zu erreichen, Gambitzüge und die daraus entstehenden Spielarten Gambits. Das Wort Gambit kommt aber von dem italienischen gambetto, so viel als Bein, und dare il gambetto heißt so viel als das Bein stellen. Denn, wie der Ringer seinem Gegner ein Bein stellt und sich dadurch zwar augenblicklich eine Blöße giebt, aber desto größeren Vortheil zu erringen hofft, so giebt sich auch der Schachspieler durch die Aufopferung eines Bauers momentan einen kleinen Nachtheil, rechnet aber darauf, ihn durch zu erringenden Positionsvortheil wieder auszugleichen. Der Zug f 2 — f 4, welchen Bauer der schwarze Königsbauer, ohne wieder genommen zu werden, nehmen könnte, heißt aber im engern Sinne der Gambitzug. Die Spielart 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) f 2 — f 4 nennt man das Gambit des Königs; den Anfang 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) d 2 — d 4 da-

gegen das Mittelgambit, oder das Gambit des Centrums.

§. 96.

Die Springerpartie 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5 2) S g 1 — f 3 erheischt als nächsten besten Zug die Entgegnung 2) S b 8 — c 6. Man vergleiche darüber §. 72. Der analytische Grund kann hier nicht näher ausgeführt werden. Für die Fortsetzung im dritten Zuge kennt nun die Theorie besonders drei Varietäten:

a) Das italienische Spiel, oder das giuoco piano, d. h. 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) S g 1 — f 3 S b 8 — c 6; 3) L f 1 — c 4, unbedingt die normalste Variante in der Königsbauereröffnung, indem hier die beiden Königsfiguren in konsequenter Weise entwickelt werden. Deshalb betrachteten auch die berühmten italienischen Schachlehrer, wie Lolli, del Rio und vorzugsweise Ponziani diese Eröffnung als die Haupteröffnung des ganzen Spieles. Der Gegner antwortet jetzt zunächst am besten mit der Entwickelung seiner Königsfiguren, unter welchen aber vorerst der Laufer durch 3) L f 8 — c 5 berücksichtigt wird. Denn 3) S g 8 — f 6 zu ziehen wäre nicht rathsam, weil Weiß dann sogleich zu dem Angriffe 4) S f 3 — g 5, welcher den feindlichsten schwächsten Punkt f 7 bedroht, Gelegenheit hätte. Man nennt diese letztere Variante das Zweispringerspiel im Nachzuge, weil hier vom Nachziehenden unmittelbar beide Springer ins Treffen geführt werden. Jene andere bessere Antwort durch den Laufer 3) L f 8 — c 5 bedingt aber das eigentliche vollständige giuoco piano.

b) Das schottische Gambit, d. i. eine besondere Art des im vorigen Paragraphen erwähnten Mittelgambits: 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) S b 1 — c3 S b 8 — c 6; 3) d 2 — d 4.

c) Die spanische Partie oder das Spiel des Ruy Lopez, eines spanischen Schachschriftstellers, welcher im Anfange des sechszehnten Jahrhunderts lebte. Es besteht in dem Anfange: 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) S g 1 — f 3 S b 8 — c 6; 3) L f 1 — b 5. Dieser Laufer bedroht auf b 5 den feindlichen Damenspringer, welcher den Punkt e 5 deckt.

§. 97.

Die Lauferpartie besteht im Anfange:

1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) L f 1 — c 4. Der Nachziehende hat hierauf nur zwei gute Entgegnungen, indem er entweder selbst den Königslaufer 2) L f 8 — c 5 zieht, oder indem er seinerseits zunächst den Königsspringer herausbringt 2) S g 8 — f 6. Für die Praxis ist diese letztere Vertheidigung gewöhnlich vorzuziehen.

§. 98.

Das Königsgambit besteht in dem Anfange 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) f 2 — f 4 und theilt sich zunächst in angenommenes und abgelehntes Königsgambit. Ersteres wird dadurch bedingt, daß der Nachziehende den angebotenen Lauferbauer fortschlägt, also 2) e 5 — f 4: zieht; letzteres dadurch, daß Schwarz irgend einen andern beliebigen Zug wählt. In dem angenommenen Königsgambit unterscheidet man dann wieder Springergambit und Laufergambit, je nach-

dem jetzt Weiß im dritten Zuge seinen Springer oder Laufer herauszieht.

a) Das Springergambit besteht also in folgendem Anfange: 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) f 2 — f 4 e 5 — f 4:; 3) S g 1 — f 3. Die korrekte Vertheidigung des gewonnenen Bauern von Seiten des Schwarzen, indem er nämlich den auf f 4 geschobenen Königsbauer zu erhalten sucht, bildet das Hauptprincip für sämmtliche Varianten der Theorie. Es giebt für Schwarz zunächst nur einen richtigen Zug, nämlich 3) g 7 — g 5, wodurch er seinen Zweck, den Bauer f 4 zu erhalten, durchzusetzen vermag. Darauf kann nun Weiß mit der Entwickelung des Königslaufers durch 4) L f 1 — c 4 das Spiel fortsetzen; oder er kann auch sofort die feindliche Bauernkette durch den Zug 4) h 2 — h 4 zu sprengen suchen.

b) Das Laufergambit besteht in dem Anfange 1) e 2 — e 4 e 7 — e 5; 2) f 2 — f 4 e 5 — f 4.; 3) L f 1 — c 4. Will hier der Nachziehende seinen Bauervortheil zu erhalten suchen, so müßte er zunächst, wie die Theorie zeigt, mit der Dame auf h 4 Schach bieten, also 3) D d 8 — h 4 ziehen und dann, wenn inzwischen der feindliche König durch 4) K e 1 — f 1 ausgewichen ist, den Bauer g 7 — g 5 zum Schutze des Bauern f 4 vorrücken. Weiß kann dann durch 5) S b 1 — c 3 das Spiel am stärksten fortsetzen und wird in dieser Variante meistentheils günstigen Angriff und vortheilhafte Stellung bis zum Ende der Partie bewahren. Denn so schlecht auch der König auf f 1 zu stehen scheint, so steht doch die feindliche Dame noch ungünstiger. Sie kann leicht durch den Zug des Königsspringers g 1 — f 3 angegriffen und später noch von andern Officieren des

Weißen heftig verfolgt werden. Im Allgemeinen hält die Theorie daher das Laufergambit für stärker als das Springergambit; doch ist für die Praxis auch letzteres in den meisten Fällen mit Erfolg anwendbar.

§. 99.

Das Mittelgambit 1) e 2 — f 4 e 7 — e 5; 2) d 2 — d 4 hat für die Praxis mannichfache Vortheile, indem hier die Damenfiguren schnell freien Ausgang finden. Im Allgemeinen ist es aber besser, den Mittelgambitzug d 2 — d 4 erst, nachdem der Königsspringer auf f3 gezogen ist, zu versuchen, also (vgl. §. 96, b.) das sogenannte schottische Gambit zu wählen.

Siebenzehntes Kapitel.

Das Ende der Partie.

---

§. 100.

Im neunten Kapitel haben wir bereits ausführliche Erklärungen über den Charakter des Endes von Partien oder der Endspiele kennen gelernt. Darnach sind zunächst die wichtigsten Endspiele diejenigen, in welchen auf der einen Seite der König allein, auf der andern der König mit einer oder einigen Figuren vorkommt. Die bekanntesten Spiele dieser Art sind:

1) König und Dame gegen den einzelnen König;
2) König und Thurm gegen den einzelnen König;
3) König und beide Laufer gegen den einzelnen König, endlich
4) König mit einem Laufer und einem Springer gegen den einzelnen König.

§. 101.

Wie der einzelne König durch König und Dame des Gegners zum Mat zu bringen sei, haben wir bereits

im ersten Kursus genügend kennen gelernt. Etwas schwieriger, obgleich an und für sich ziemlich leicht, ist schon das Mat von König und Thurm gegen den einzelnen König. Es ist auf jedem Standfelde möglich und zwar in einer solchen Stellung, daß beide Könige einander gegenüber stehen, der Thurm aber auf der Randlinie Schachmat bietet. Man denke sich z. B. den weißen König auf e6 und den schwarzen auf e8, so giebt der weiße Thurm auf c8 dem schwarzen Könige Schachmat.

Wir wollen nun zunächst an einem Beispiele zeigen, wie der einzelne König von jeder beliebigen Stellung aus an den Rand getrieben wird, und sodann das Mat auf einem bestimmten Felde erzwingen. Man stelle den weißen König auf sein Standfeld e1, den weißen Thurm auf a1, den schwarzen König aber in die Mitte des Bretes auf e5. Die Aufgabe sei, den schwarzen König auf dem Felde seiner ursprünglichen Aufstellung e8 mat zu setzen. Es geschehen folgende Züge:

1) T a1 — a4	1) K e5 — d5
2) K e1 — d2	2) K d5 — c5
3) K d2 — c3	3) K c5 — b5
4) T a4 — a1	4) K b5 — c5
5) T a1 — a5 †	5) K c5 — b6
6) K c3 — b4	6) K b6 — c6
7) K b4 — c4	7) K c6 — b6
8) T a5 — a1	8) K b6 — c6
9) T a1 — a6 †	9) K c6 — d7
10) K c4 — c5	10) K d7 — e7
11) T a6 — d6	11) K e7 — f7
12) K c5 — d5	12) K f7 — e7

13) K d5 — e5	13) K e7 — f7
14) K e5 — f5	14) K f7 — e7
15) T d6 — d1	15) K e7 — f7
16) T d1 — d7 †	16) K f7 — g8
17) K f5 — g6	17) K g8 — h8
18) T d7 — h7 †	18) K h8 — g8
19) T h7 — h2	19) K g8 — f8
20) K g6 — f6	20) K f8 — g8
21) T h2 — h1	21) K g8 — f8
22) T h1 — g1	22) K f8 — e8
23) K f6 — e6	23) K e8 — d8
24) T g1 — c1	24) K d8 — e8
25) T c1 — c8 † und ‡.	

Ginge aber im 23. Zuge der König nach f8, so zieht der Thurm von g1 ruhig ein Feld weiter auf g2, um abzuwarten, daß der König auf e8 zurückgeht und sodann von g2 — g8 Schach und Mat zu sagen.

§. 102.

Die beiden Läufer vermögen mit Hülfe ihres Königs den feindlichen einzelnen König auf jedem Eckfelde und dem daneben befindlichen Randfelde mat zu machen. Man merke als Princip, die Laufer neben einander zu stellen, um somit dem Könige Reihen von Feldern abzuschneiden. Man denke sich den schwarzen König in der Mitte des Bretes auf dem Felde d5, den weißen aber auf f7 und die beiden Läufer auf d8 und h7. Es geschehen folgende Züge:

1) L d8 — f6	1) K d5 — d6
2) L h7 — e4	2) K d6 — d7
3) L f6 — e5	3) K d7 — c8

4) K f 7 — e 6, nicht e 7, da dieses pat machen würde;

4)	K e 8 — d 8
5) L e 4 — b 7	5) K d 8 — e 8
6) L e 5 — c 7	6) K e 8 — f 8
7) K e 6 — f 6	7) K f 8 — g 8,

ginge der König nach e 8, so folgte L b 7 — c 6 †,

8) L c 7 — f 4	8) K g 8 — f 8
9) L b 7 — c 6	9) K f 8 — g 8
10) K f 6 — g 6	10) K g 8 — f 8
11) L f 4 — d 6 †	11) K f 8 — g 8
12) L c 6 — d 5 †	12) K g 8 — h 8

13) L d 6 — e 5 † und ‡.

§. 103.

Das schwierigste Mat von den oben erwähnten ist das von Laufer und Springer gegen den einzelnen König. Es kommt darauf an, den König nach der Ecke hinzubringen, welche von der Farbe des Laufers ist, denn nur dort ist das Mat möglich. Auch vermeide man, zu häufig Schach zu geben, denn es ist wirksamer, lieber dem Könige die Felder abzuschneiden, auf welche er zu gehen denkt. Der Springer muß diejenigen Felder angreifen, welche von der entgegengesetzten Farbe des Laufers, diesem also unzugänglich sind. Doch bewege man den Springer möglichst selten, denn seine Manöver erfordern mehr Zeit, als die des Laufers und dieser kann außerdem seine Stellung verändern und doch in derselben Richtung wirksam bleiben. Nicht selten vermag er auf diese Art ein Tempo zu gewinnen. Man

denke sich nun den weißen König auf f6, den schwarzen aber am Rande auf h 7, also möglichst weit von der weißen Ecke entfernt, den weißen Laufer auf c 6 und den weißen Springer auf e 5. Es geschehen folgende Züge:

1) S e5 — f 7	1) K h 7 — g8
2) L c 6 — e 4	2) K g 8 — f 8
3) L e 4 — h 7	3) K f 8 — e8
4) S f 7 — e 5	4) K e8 — d 8

oder, wie Veränderung ausführt, K f 8,

5) K f 6 — e 6.

Dieß ist der beste Zug, man könnte jedoch auch L h 7 — e 4 thun.

5)	K d 8 — c 7
6) S e5 — d 7	6) K c 7 — c 6
7) L h7 — d 3	7) K c 6 — c 7
8) L d 3 — e 4	8) K c 7 — d 8
9) K e 6 — d 6	9) K d 8 — e 8,

geht der König nach c 8, so folgen im Wesentlichen dieselben Züge von Weiß, nur in anderer Ordnung, man würde mit S d 7 — c 5 anfangen.

10) L e 4 — g 6 †	10) K e 8 — d 8
11) L g 6 — f 7	11) K d8 — c 8
12) S d 7 — e 5	12) K c8 — d8
13) S c5 — b 7 †	13) K d 8 — c 8
14) K d6 — c 6	14) K c 8 — b8
15) K c 6 — b 6	15) K b8 — c8
16) L f 7 — e 6 †	16) K c 8 — b8
17) S b 7 — c 5	17) K b8 — a8
18) L e6 — d7	18) K a 8 — b 8
19) S c5 — a 6 †	19) K b 8 — a 8

20) L d 7 — c 6 † und ‡.

Veränderung.

4) . . . . . . K e8 — f8
5) S e5 — d7 † 5) K f8 — e8
6) K f6 — e6 6) K e8 — d8
7) K e6 — d6 und gewinnt, wie oben gezeigt ist.

Dritter Theil.

Geschichtliches und Literarisches.

Achtzehntes Kapitel.

Geschichtliche und literarische Notizen.

§. 104.

Ueber den Ursprung des Schachspieles hat man mannichfach gestritten, indem man verschiedenen Völkern seine Erfindung zugeschrieben hat. Gegenwärtig wird allgemein angenommen, daß es in seiner ersten Gestalt von den alten Indiern gespielt worden sei. Gewiß ist außerdem, daß zu uns das Spiel verhältnißmäßig früh aus dem Orient gekommen ist, daß es durch die heimkehrenden Kreuzfahrer allgemeiner verbreitet wurde und mit der Aufnahme der Buchdruckerkunst seine jetzige Gestalt erhalten hat. In Spanien entstanden die ersten Druckwerke praktischer Spiele, darauf folgte Italien;

nur von hier aus verbreitete sich das Studium des Spieles über Frankreich, England, Deutschland und zuletzt auch über Rußland. Ja man kann sogar die Epochen der Literatur nach diesen Nationen von einander scheiden. Die ersten Anfänge von Aufzeichnungen einzelner Spiele finden wir auf der pyrenäischen Halbinsel. In Italien und Frankreich bildete sich fast zu gleicher Zeit, im Laufe des vorigen Jahrhunderts, eine Art systematischer Behandlung des Spieles aus, welche auf einseitige Principien basirt wurde. Man faßte eine bestimmte Eröffnung als Normalpartie auf, die italienischen Autoren gingen von dem Princip der freien Entwickelung der Figuren aus, während die französische Schule, durch den berühmten Meister Philidor vertreten, die Bauern als Seele des Spieles ansah und ihr ungehindertes Vorrücken, d. h. unter Schutz der dahinter gestellten Officiere zum Hauptzwecke des Spieles machte. Erst in neuerer Zeit wurden durch die englische Schule, unter Anleitung des berühmten Meisters Lewis, beide Principien vermittelt, indem man sämmtliche Eröffnungen ihrem wahren Charakter gemäß entwickelte und dadurch zu Anfang der dreißiger Jahre dieses Jahrhunderts neues Interesse zu gründlichen Untersuchungen anregte.

§. 105.

In neuester Zeit hat die Forschung sogar einen mehr wissenschaftlichen Charakter angenommen, indem besonders die Gründung periodischer Schachzeitschriften den wirksamsten Einfluß auf Spieler jeder Stärke und jeden Standes ausgeübt hat und täglich immer mehr an Bedeutung gewinnt. Die Zahl der berühmten Meister ist

fortwährend im Wachsen begriffen und Schachgesellschaften haben sich jetzt fast in allen größeren Städten aufgethan. Unter letzteren sind die berühmtesten in Berlin, Leipzig, Wien, Breslau u. a. m. Vor Allen hat sich Berlin durch eine große Zahl rühmlich bekannter Meister ausgezeichnet. Wir führen hier nur die Namen eines v. Bilguer und v. d. Lasa an, Meister, denen wir unser werthvollstes Schachwerk verdanken. Es ist dieß das Handbuch des Schachspieles, welches im Jahre 1858 seine dritte Auflage erlebt hat. Besondere Anregung hat auch der Schachwelt das große Schachturnier zu London (1851) gegeben. Ein deutscher Meister, Anderssen aus Breslau, erkämpfte dort den Sieg und zeigte, daß die deutsche Nation auch auf diesem Gebiete den andern voranzugehen berufen scheint.

§. 106.

Was endlich die jetzt lebenden stärksten Spieler anbetrifft, so kann man wohl mit Recht von ihnen sagen, daß sie den weltberühmten Meistern vergangener Zeiten, d. h. einem Philidor und Labourdonnais, einem Deschapelles und Mac Donnel an Stärke und Talent keineswegs nachstehen. Wir wollen von den deutschen Meistern der Gegenwart besonders die Namen eines v. d. Lasa, Anderssen, Mayet, Hirschfeld, Schmorl, Lepge, Steinitz u. A. ausdrücklich hervorheben. Sehr starke Meister hat auch Rußland, besonders die Herren v. Petroff und v. Jänisch; ersterer als ausgezeichneter Praktiker, letzterer als berühmter Schriftsteller. Unter den englischen Meistern gelten als besonders stark: die Herren Staunton, Wywill, Kennedy, der bekannte Schriftsteller Walker, Buckle,

ferner Campbel. Frankreich, das in den letzten Jahrzehnten die meisten und stärksten Spieler hatte, dürfte in der Gegenwart nur wenige besonders hervorragende Namen besitzen; wir wollen vornehmlich der Herren Laroche, de Rivière, Journoud und Preti gedenken. In neuester Zeit haben sich auch in Amerika tüchtige Meister unseres Spieles hervorgethan, z. B. Rousseau, Stanley, Fiske, vor Allen aber der junge Schachheros Paul Morphy, über dessen glänzende Schachthaten ein späteres Kapitel (im nächsten Kursus) speciell berichten wird.

Dritter Kursus.

Von der Meisterschaft.

Neunzehntes Kapitel.

Vorerörterungen.

§. 107.

Die Grenzen dieses Buches, sowie der Zweck desselben als Kompendium für die Praxis gestatten selbstverständlich in diesem Kursus nur eine Anleitung zur Erreichung der höchsten, im Schachspiele denkbaren Stufe. Alles, was ein Meister, als solcher, im wahren Sinne des Wortes kennen und wissen muß, kann kaum in einem Handbuche, geschweige denn in einer so kleinen Anleitung, wie die vorliegende, gegeben werden. Allein dem Spieler ein näheres Verständniß von dem einen Meister zierenden Wissen und Können zu eröffnen, sowie

ihm den Weg zur Möglichkeit, es selbst zu werden, zu weisen, das soll in dem engen Raume dieses dritten Kursus versucht werden.

§. 108.

Wir theilen die Lehren dieses Kursus zunächst in drei Theile, von denen es der erste mit der Theorie, der zweite mit der Praxis zu thun hat, während der dritte gewisse Schachkunststücke behandelt, welche zwar zum einfachen und reinen Schachspiele nicht unbedingt gehören, die aber doch jeder Meister, als solcher, kennen muß.

§. 109.

Der erste Theil von der Theorie des Schachspieles hat es mit drei einzelnen Abschnitten zu thun, von denen der erste taktische Grundsätze enthalten wird, während die beiden andern Eröffnungen und Endspiele betreffen. Der zweite Theil, von der Praxis des Spieles, wird in drei Kapiteln die Gesetze für das praktische Spiel, die Geschichte der Praxis und einige wirklich gespielte Partien enthalten. Der dritte und letzte Theil endlich hat es mit künstlichen Spielbedingungen, mit dem Vorgabespiel und einigen andern künstlichen Abarten vom eigentlichen Schachspiel zu thun.

Erster Theil.

Theorie des Spieles.

Zwanzigstes Kapitel.

T a k t i k.

---

§. 110.

Die gewöhnlichen Grundsätze der Taktik, welche sich auf die Natur der Figuren und ihren eigenthümlichen Charakter bei Angriffen beziehen, haben wir bereits im fünfzehnten Kapitel ausführlich vorgetragen. Jetzt wollen wir dem Leser noch einige nähere Gesichtspunkte für den Angriff in der Mitte der Partie mittheilen. Man hat schon in den früheren Kapiteln erkannt, daß es in manchen Partien darauf ankommt, Bauern in der Mitte des Bretes verbunden zu halten. Das ist der Typus, welchen die französische Schule, nach P h i l i d o r, für den empfehlenswerthesten hält. Das Gegentheil findet statt in den sogenannten offenen Spielen, deren Hauptzweck in schnellen und kräftigen Angriffsoperationen der

Officiere besteht. Nun muß zwar der Charakter jeder einzelnen Eröffnung entscheiden, zu welchem besonderen Angriffssysteme der Spieler übergehen will, allein es bleibt doch wünschenswerth, beide Angriffsarten so viel als möglich zu vermitteln. Dieß geschieht, indem man zwar ein Centrum erstrebt, nicht aber in seiner Erhaltung allein den Zweck des Spieles sieht, sondern es, je nach Umständen, in die Angriffsoperationen der Officiere verflicht. Vorrücken des Mittelbauern zur rechten Zeit und Beschränkung der Bewegungen des Gegners wird nicht selten zur passenden Basis von Officierangriffen dienen können.

§. 111.

Die Officierangriffe haben, je nach der eigenthümlichen Natur des Officiers, einen besondern Charakter. Der Königslaufer ist meistentheils, vermöge seiner Richtung auf den Königslauferbauer, die Stütze der vornehmsten Angriffe in der Eröffnung. Gewöhnlich wird sich ihm der feindliche Damenlaufer entgegenstellen, den man nicht selten mit Vortheil abzutauschen vermag, um dann auf den geschwächten Punkt e6 oder e3 einen nachdrücklichen Angriff einzuleiten.

Der ächte Lauferangriff besteht in dem Zusammenwirken beider Läufer auf eine Richtung, besonders auf den Rochadeflügel. Ein passendes Beispiel dazu wird man im vierundzwanzigsten Kapitel in einer Partie zwischen Amsterdam und London finden.

§. 112.

Die Springerangriffe sind zwar kunstvoller als die der Laufer, allein sie erfordern eine größere Annähe-

rung des Springers. Aus diesem Grunde ist es besonders wichtig, einem Springer durch einen vorgeschobenen Bauer einen Stützpunkt zu geben, so daß hieran die größern Figuren in ihren Operationen anknüpfen können. Haben einmal die Springer solchen Eingang ins feindliche Lager gefunden, so führen sie nicht selten entscheidende Erfolge herbei. Ein Meister weiß dergleichen durch das Bauernspiel schon lange vorher anzubahnen, indem er den Gegner zur Auflockerung seiner Bauern zwingt, zwischen welche dann ein Springer eingekeilt wird.

§. 113.

Die eigenthümlichen Angriffsarten der andern Figuren haben eine einfachere Natur, da sie, wie bei den Thürmen, zwar gewichtvoll, aber ungedeckt kommen und bei den Bauern von der Theorie der Anfangsspiele in hohem Grade abhängig sind. Wir verweisen daher in Bezug hierauf auf die betreffenden, zum großen Theil schon früher (vergl. S. 116 ff.) gegebenen Erörterungen.

Einundzwanzigstes Kapitel.

Die Eröffnung der Partie.

---

§. 114.

Als korrekte oder normale Eröffnung des Anziehenden ist unstreitig die Eröffnung des Königsbauern zwei Schritte 1) e 2 — e 4, welche dem Königslaufer den Angriff auf den schwächsten Punkt des Feindes (Feld f 7) anbahnt, zu betrachten. Diesem letzteren Angriffe auf die wirksamste Weise zu begegnen, zieht der Nachziehende als Anzug den Königsbauer nur einen Schritt, also 1) e 7 — e 6, wodurch er die Angriffslinie des feindlichen Laufers von c 4 nach f 7 unterbricht. Die Eröffnung 1) e 2 — e 4 e 7 — e 6 gilt demnach als die normale Eröffnung des Spieles. Die korrekteste Fortsetzung derselben, welche zunächst in den Zügen 2) d 2 — d 4 d 7 — d 5; 3) e 4 — d 5: e 6 — d 5: besteht, führt zur Normalpartie hinüber, in welcher nun auf beiden Seiten eine gleiche korrekte Entwickelung der Figuren durch 4) S g 1 — f 3 S g 8 — f 6; 5) L f 1 — d 3 L f 8 — d 6; 6) L c 1 — e 3 L c 8 — e 6; 7) 0 — 0

0 — 0 u. s. w. stattfindet. Jede unregelmäßige Abweichung von Seiten einer Partei rächt sich hier durch schleunige Erlangung eines starken Angriffs von Seiten der andern. Wollte z. B. im dritten Zuge der Anziehende mit seinem Königsbauer nach e5 vorgehen, also nicht den feindlichen Damenbauer schlagen, so würde durch die Fortsetzung 3) c7 — c5; 4) c2 — c3 S b8 — c6; 5) f2 — f4 D d8 — b6; 6) S g1 — f3 L c8 — d7; 7) L f1 — e2 S g8 — h6 die Stellung der Weißen vollständig gelähmt werden, indem nun auf 8) 0 — 0 folgen würde 8) c5 — d4:; 9) c3 — d4: S c6 — d4: 10) S f3 — d4: S h6 — f5 zum Vortheil der Schwarzen.

§. 115.

Die Königsbauer-Eröffnung 1) e2 — e4 e7 — e5 ist für den Nachziehenden zwar nicht so günstig, wie der vorher erwähnte normale Anfang, giebt aber trotz dem ein, namentlich für die Praxis sehr lebendiges und stets zu empfehlendes Spiel. Die berühmtesten Angriffsarten dieses Anfanges haben wir bereits im §. 96 angegeben. Hier müssen wir noch einmal speciell auf die beiden stärksten Varianten, nämlich das Springerspiel und das Königsgambit, zurückkommen. Wir gehen zunächst auf die erstere Spielart ein und lassen demzufolge:

1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) S g1 — f3	2) S b8 — c6

ziehen. Nicht selten sieht man statt dessen den Zug 2) d7 — d6, wodurch der Königsbauer zwar sicher geschützt wird, der Königslaufer f8 aber eingesperrt bleibt, so daß dieser den so wichtigen Platz c5 nicht beziehen kann. Weiß wird darauf am besten mit 3) L f1 — c4 fortfahren

und wenigstens eine freiere, wie bequemere Stellung erlangen.

3) L f 1 — c 4 3) L f 8 — c 5

Durch 3) d 2 — d 4 entsteht das schottische Gambit, dessen beste Fortsetzung die Theorie in folgender Variante darstellt: 3) d 2 — d 4 e 5 — d 4:; 4) L f 1 — c 4 L f 8 — c 5; 5) c 2 — c 3 S g 8 — f 6 (nicht gut wäre hier d 4 — c 3: wegen L c 4 — f 7: und † nebst D d1 — d 5 †); 6) e 4 — e 5 d 7 — d 5; 7) L c 4 — b 5 S f 6 — e 4; 8) c 3 — d 4: L c 5 — b 6; 9) L b 5 — c 6: und † b 7 — c 6:; 10) S b 1 — — c 3 u. s. w. Das Spiel steht gleich; doch glauben wir, daß hier Schwarz früher oder später den Angriff an sich bringen wird.

4) 0 — 0.

Weiß entwickelt in strenger Konsequenz sein Spiel, zuerst die Königsfiguren und die Rochade; erst dann die Damenfiguren. Schwarz kann aber jetzt ebenfalls sein Spiel durch Herausbringen des Königsspringers weiter entwickeln, oder wie schon die alten Italiener vorschreiben, den Zug 4) d 7 — d 6 thun. Im letzteren Falle vermag Weiß durch 5) c 2 — c 3 nebst d 2 — d 4 sich ein starkes Centrum zu verschaffen, dessen Benutzung wir schon im zweiten Kursus gründlich kennen gelernt haben. Wir betrachten hier den andern Zug:

4) . . . . . S g 8 — f 6
5) d 2 — d 4 5) e 5 — d 4:.

Es könnte auch 5) S c 6 — d 4: oder 5) L c 5 — d 4: geschehen. Im ersteren Falle würde Weiß durch 6) S f 3 — e 5: eine gute Stellung erhalten, im andern würde

bei 6) S f3 — d4: S c6 — d4:; 7) f2 — f4 S d4 — c6 (falls 7) d7 — d6, so 8) f4 — e5: d6 — e5: 9) L c1 — g5 und steht gut); nun 8) L c4 — f7: † erfolgen können, da bei 8) K e8 — f7: folgendes Spiel sich ergäbe: 9) f4 — e5: S c6—e5:; 10) D d1 — d5 † K f7 — e8; 11) D d5 — e5: und steht besser.

6) e4 — e5	6) d7 — d5.

Wollte der angegriffene Springer f6 etwa selbst ziehen und z. B. 6) f6 — e4 gehen, so könnte Weiß durch 7) L c4 — d5 sich unbedingt besser stellen.

7) e5 — f6:	7) d5 — c4:
8) T f1 — e1 †	8) K e8 — f8
9) f6 — g7: †	9) K f8 — g7:
10) S f3 — e5	10) S c6 — e5:
11) T e1 — e5:	11) L c5 — e7
12) T e5 — e4	12) c7 — c5
13) S b1 — a3	13) L c8 — e6
14) T e4 — g4 †	14) L e6 — g4: †
15) D d1 — g4: †	15) K g7 — f8
16) L c1 — h6 †	16) K f8 — e8

17) T a1 — e1 und der Anziehende steht besser.

§. 116.

In dem Königsgambit 1) e2 — e4 e7 — e5 2) f2 — f4 e5 — f4: haben wir zwei Hauptarten früher kennen gelernt. Das Laufergambit 3) L f1 — c4 bietet korrektere Varianten, so unregelmäßig es auch erscheinen mag, nach 3) D d8 — h4 † den König verstellen zu müssen. Eine der korrektesten und schönsten Varianten des Laufergambits ist die Spielart des russi=

schen Meisters von Petroff, welche in folgenden Zügen besteht:

1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) f 2 — f 4	2) e 5 — f 4:
3) L f 1 — c 4	3) D d 8 — h 4 †
4) K e 1 — f 1	4) g 7 — g 5
5) S b 1 — c 3	5) L f 8 — g 7
6) d 2 — d 4	6) d 7 — d 6
7) S g 1 — f 3	7) D h 4 — h 5
8) h 2 — h 4	8) h 7 — h 6
9) e 4 — e 5	9) d 6 — e 5:
10) S c 3 — d 5	10) K e 8 — d 8 (um c 7 zu sichern)
11) d 4 — e 5:	11) L c 8 — d 7 (um dem drohenden aufgedeckten Schach zu entgehen)
12) K f 1 — g 1	12) D h 5 — g 6
13) h 4 — g 5:	13) h 6 — g 5:
14) T h 1 — h 8:	14) L g 7 — h 8:

Jetzt nimmt nun die geistreiche Petroff'sche Kombination mit folgendem schönen Opfer ihren Anfang:

15) S f 3 — g 5:	15) D g 6 — g 5:
16) L c 1 — f 4:	16) D g 5 — g 6 (beste)
17) e 5 — e 6	17) f 7 — e 6:
18) S d 5 — c 7:	18) e 6 — e 5
19) S c 7 — e 6 †	19) K d 8 — e 8
20) D d 1 — d 6	20) L d 7 — e 6:
21) L c 4 — e 6:	21) S b 8 — c 6
22) L f 4 — g 5	22) L h 8 — f 6
23) T a 1 — f 1	23) T a 8 — d 8
24) D d 6 — c 7	24) S c 6 — e 7
25) L g 5 — f 6:	25) S g 8 — f 6:
26) D c 7 — e 5:	26) T d 8 — d 2

27) D e5 — b8 †	27) T d2 — d8
28) D b8 — f4	28) S e7 — d5
29) D f4 — e5	29) D g6 — e4
30) L e6 — f7 †	30) K e8 — d7.

Nähme Schwarz den Laufer, so verlöre er die Dame, und zöge er den König nach f8, so würde er sogar beide Springer einbüßen.

31) D e5 — e4:	31) S f6 — e4:
32) L f7 — d5:	

Damit erobert Weiß seine geopferte Figur zurück und behält zwei Bauern mehr, die ihm den Gewinn der Partie sichern müssen.

§. 117.

Für die Praxis ist häufig das Springergambit zu empfehlen; in vielen Varianten sichert es dem Anziehenden einen soliden Angriff. Nach den Zügen:

1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) f2 — f4	2) e5 — f4:
3) S g1 — f3	3) g7 — g5

welche den korrektesten Anfang dieser Eröffnung bedingen, steht es nun dem Weißen zunächst frei, in doppelter Weise fortzufahren, je nachdem er die allgemeine Entwickelung der Partie durch 4) L f1 — c4 weiter anstrebt, oder je nachdem er schon jetzt die Kette der feindlichen Bauern zu durchbrechen sucht.

A.

4) L f1 — c4	4) L f8 — g7

Der letzte Zug von Schwarz geschieht nicht nur, um den Springer von e5 abzuhalten, von wo aus er nur im Vereine mit dem Laufer c4 den schwachen Punkt

f7 kräftig bedrohen könnte, sondern er deckt auch den Thurm, um nun auf h2 — h4 dann h7 — h6 spielen zu können, weil sonst bei h2 — h4 h7 — h6; h4 — g5: h6 — g5:; T h1 — h8: ungestraft geschehen möchte.

5) 0 — 0	5) d7 — d6
6) d2 — d4	6) h7 — h6
7) c2 — c3.	

Jetzt steht die weiße Partie ausgezeichnet entwickelt, doch auch Schwarz wird allmälig seine Steine in Thätigkeit setzen und dann schließlich seinen Bauer mehr zur Geltung bringen können. Es folgt weiter:

7)	S g8 — e7.

Statt dessen wäre vielleicht 7) D d8 — e7 noch besser.

8) g2 — g3	8) g5 — g4.

Nicht gut wäre hier 8) f4 — g3:, weil Weiß durch 9) S f3 — g5: sich später in Vortheil setzen könnte.

9) S f3 — h4	9) f4 — f3
10) S h4 — f3:	10) g4 — f3:
11) D d1 — f3:	11) 0 — 0
12) L c4 — f7: †	12) K g8 — h8
13) D f3 — h5	13) S e7 — g8 und

Schwarz wird den Angriff der Weißen abschlagen und schließlich vermöge seines materiellen Uebergewichtes günstiger stehen.

B.

4) h2 — h4	4) g5 — g4
5) S f3 — e5.	

Statt dessen könnte der Springer auch nach g5 gehen, welche Variante nach dem berühmten Schachschriftsteller **Allgaier**, der sie besonders empfahl, den Namen All-

gaier'sches Gambit trägt. Doch halten wir den Angriff des Springers auf e5 für stärker. Auch diese Variante wurde von einem neueren Meister, L. Kieseritzky († 1853 in Paris), als besonders stark empfohlen.

Als beste Vertheidigung rathen wir hier den folgenden Gegenangriff an:

5)	5) d 7 — d 6
6) S e 5 — g 4 :	6) L f 8 — e 7
7) d 2 — d 4	7) L e 7 — h 4 : †
8) S g 4 — f 2	8) L h 4 — g 3
9) S b 1 — c 3	9) S g 8 — f 6 und

Schwarz wird ein gutes Spiel haben, das ihm mehr Hoffnung auf Gewinn als dem Gegner verspricht. —

Zweiundzwanzigstes Kapitel.

Endspiele.

---

§. 118.

Die Endspiele der Partien lassen sich, wie man aus dem ersten und zweiten Kursus leicht ersehen kann, in drei verschiedene Klassen bringen. Man hat entweder Endspiele, in denen nur Figuren auf der einen oder anderen Seite übrig geblieben sind, oder solche, in denen nur Bauern sich finden, oder endlich gemischte.

§. 119.

Die Endspiele, in denen auf der einen Seite nur Figuren vorkommen, haben wir im zweiten Kursus (vergl. Kap. 17) ausführlich behandelt. Es bleiben daher von dieser Klasse nur noch die zu erörtern, welche, nachdem bereits sämmtliche Bauern geschlagen sind, auf beiden Seiten noch Figuren darbieten. Die wichtigsten darunter sind solche, in denen die eine Partei die Dame, die andere entweder den Thurm oder ein paar leichte Officiere hat. Es gelten hier folgende Grundsätze:

a) Die Dame gewinnt im Allgemeinen gegen den Thurm, ja selbst, wenn der Thurm noch von einem

Bauer begleitet ist. Der letztere Fall ist der schwierigere und wir wollen ihn näher analysiren, indem wir hierbei das bereits in früheren Ausgaben dieses Buches gegebene Beispiel benutzen. Man stelle den weißen König auf f 4, die Dame aber auf d3; ferner den König der Schwarzen auf e 7; ihren Thurm auf e 5, einen schwarzen Bauer endlich auf d 6. Es geschehen die Züge: 1) D d3 — h 7 † K e 7 — e 6; 2) D h 7 — g 8 † K e6 — e7; 3) D g 8 — c 8 T e 5 — c5; 4) D c 8 — b 7 † K e 7 — e6; 5) D b 7 — g7 T c 5 — e5; 6) D g 7 — c 7 T e 5 — c 5; 7) D c 7 — d 8 T c 5 — e 5; 8) D d 8 — e 8 † K e6 — d 5; 9) D e8 — c 8 T e 5 — h 5; 10) D c 8 — a 8 † K d 5 — c4; 11) D a 8 — a4 † K c 4 — c 3 12) D a4 — a 3 † K c3 — c4; 13) D a 3 — d6: T h 5 — d 5; 14) D d6 — c6 † T d 5 — c 5; 15) D c 6 — a 4 † K c4 — d3; 16) D a 4 — a 3 † T c 5 — c3; 17) D a 3 — b4 K d 3 — d 2; 18) K f 4 — e 4 K d 2 — c 2; 19) K e 4 — d 4 T c 3 — d 3 †; 20) K d 4 — c 4 T d 3 — h3; 21) D b4 — e1 T h3 — h2; 22) D e 1 — e4 † K c 2 — d1; 23) D e 4 — f 3 † K d 1 — c2; 24) D f3 — d 3 † K c 2 — b 2; 25) D d3 — c 3 † K b 2 — b 1; 26) K c 4 — b 3 und Weiß erzwingt das Mat.

Man ersieht daraus im Allgemeinen, daß die Dame gegen Thurm und Bauer wohl zu gewinnen vermag; gewöhnlich ist in einer solchen Stellung, wie die vorliegende, erforderlich, daß Weiß seinen König zunächst hinter den Bauer bringe und diesen doppelt angreife. Dazu ist aber nothwendig, daß man den feindlichen König zwinge, vor den Bauer zu gehen, und sodann muß der Thurm von der Reihe vertrieben werden, wo er dem

König den Uebergang zu dem eben angedeuteten Zwecke sperrt. — Dabei kann es indessen wohl vorkommen, daß die Partie remis bleibt, oder daß, namentlich wenn der Bauer mit Unterstützung seines Königs schon sehr weit vorgeschritten ist und bald in die Dame zu gehen vermag, sogar wohl die Partei des Thurmes zuweilen Hoffnung auf Gewinn haben kann.

b) Die Dame gegen zwei leichte Officiere vermag in manchen Fällen wegen ihrer größeren Beweglichkeit zu gewinnen; gegen einen leichten Officier ist natürlich der Sieg der Dame, wenn ihre Partei sonst keinen Fehler macht, gewiß. Auf der andern Seite giebt es viele Fälle, in denen zwei leichte Officiere gegen die Dame das Spiel remis halten können. Die geeignetste Stellung ist die, in welcher die leichten Officiere neben einander in der Nähe ihres Königs sich halten. — Daß endlich die Dame gegen Thurm und Läufer das Spiel, falls sonst kein Fehler vorfällt, nicht gewinnen kann, versteht sich von selbst.

c) Von anderen Spielendungen wollen wir noch folgende Fälle hervorheben. Remis-Spiele im Allgemeinen sind: ein Thurm gegen einen oder zwei leichte Officiere und gewöhnlich auch ein Thurm gegen einen Thurm und Springer. Am meisten Schwierigkeit bietet das Endspiel von Thurm und Laufer gegen Thurm. In den meisten Fällen, und namentlich im praktischen Spiele, wird es von der überlegenen Partei gewonnen werden. Es kommen hier oft sehr feine Züge und sehr subtile Kombinationen in Anwendung. Das berühmteste Beispiel giebt die bekannte Stellung vom großen Meister Philidor: der weiße K auf e6, der schwarze auf e8, der weiße Thurm auf c1, der weiße Laufer auf e5, der

schwarze Thurm endlich auf d 7. Man ziehe 1) T c 1 — c 8 † T d 7 — d 8; 2) T c 8 — c 7 T d 8 — d 2; 3) T c 7 — b 7 T d 2 — d 1; 4) T b 7 — g 7 T d 1 — f 1; 5) L e 5 — g 3 K e 8 — f 8; 6) T g 7 — g 4 K f 8 — e 8; 7) T g 4 — c 4 T f 1 — d 1; 8) L g 3 — h 4 K e 8 — f 8; 9) L h 4 — f 6 T d 1 — e 1 †; 10) L f 6 — e 5 K f 8 — g 8; 11) T c 4 — h 4 und gewinnt. Gab aber der schwarze Thurm nicht Schach, so folgte: 9) . . . . . K f 8 — g 8; 10) T c 4 — h 4 T d 1 — e 1 †; 11) L f 6 — e 5 und gewinnt ebenfalls. —

§. 120.

Bei den Endspielen von Bauern gegen Bauern kommt es hauptsächlich auf die richtige Führung der Könige an. Namentlich ist hierbei die ungesäumt zu erlangende Entgegenstellung oder Opposition der Könige, welche wir schon früher kennen gelernt haben, von großer Entscheidung. Wer zuerst, gewöhnlich aus Mangel an freien Zügen der Bauern, mit dem Könige zu ziehen und dadurch die Entgegenstellung aufzugeben genöthigt ist, räumt fast immer dem Gegner ein freies Feld zum Vordringen ein. Unter andern Fällen, in denen Bauern gegen Bauern direkt gewinnen, wollen wir nur folgendes Beispiel andeuten: Man stelle den weißen König auf f 1, den schwarzen auf a 5; drei weiße Bauern auf f 4, g 4, h 4; endlich schwarze Bauern auf a 7, f 6, g 6, h 6. Es geschehen die Züge: 1) g 4 — g 5 f 6 — g 5 :; 2) h 4 — h 5 g 6 — h 5 :; 3) f 4 — f 5 K a 5 — b 5; 4) f 5 — f 6 a 7 — a 5; 5) f 6 — f 7 a 5 — a 4; 6) f 7 — f 8 wird Dame und muß gewinnen. Ging der König 4) K b 5 — c 6, so geschah

5) f 6 — f 7 K c 6 — d 7; 6) f 7 — f 8 wird Dame und der schwarze König ist um einen Zug zu spät gekommen. Gleich im ersten Zuge konnte Schwarz aber, statt f 6 — g 5 zu nehmen, mit dem Bauer h 6 schlagen, also ziehen: 1) g 4 — g 5 h 6 — g 5:. Es erfolgte dann aber ein ähnliches Spiel, nämlich: 2) f 4 f 5 g 6 — f 5: und nun geht der Thurmbauer in die Dame, nämlich 3) h 4 — h 5 u. s. w. —

§. 121.

Von den übrigen Spielendungen, nämlich den gemischten Endspielen, haben die früheren Auflagen dieses Buches mehrere Beispiele gebracht; wir wollen darunter die besseren hier wiedergeben.

a) Weiß kann bei folgender Stellung in drei Zügen mat machen:

Weiß: K f7; T d1, f1; S f2; B g3.

Schwarz: K e5; T a6, g6; S h7; B d6, e4. —

Die drei Züge sind folgende:

1) S f2 — g4 † 1) T g6 — g4:
2) T f1 — f5 † 2) K e5 — f5:
3) T d1 — d5 † und ‡

b) Weiß kann bei folgender Stellung in drei Zügen ebenfalls mat machen:

Weiß: K g1; T c7; S d5; L a6; B c6 f2, g3.

Schwarz: K a8; T b8, h5; L f3; B a7, b5, e2.

Es geschehen die Züge:

1) L a6 — b7 † 1) T b8 — b7:
2) T c7 — c8 † 2) T b7 — b8
3) S d5 — c7 † und ‡

c) In folgendem Endspiele gewinnt Derjenige, welcher den Anzug hat, und zwar entscheidet gleich der erste Zug.

Die Stellung ist:

Weiß: K b4; T a3; B a4, e4.

Schwarz: K f4; T e3; B a7.

Wenn Weiß anzieht, so schlägt er mit seinem Thurm den Thurm e3 und geht dann, wenn der König den Thurm wieder genommen hat, mit dem Bauer e4 ungehindert zur Dame. — Wenn aber Schwarz anzieht, so giebt er mit dem Bauer a7 — a5 Schach, so daß der König von dem Felde b4 weichen muß, wodurch der Thurm a3 seine Deckung verliert. Schwarz nimmt dann den Thurm a3 und muß das Spiel mit Leichtigkeit gewinnen. —

Zweiter Theil.

Praxis.

Dreiundzwanzigstes Kapitel.

Gesetze.

§. 122.

Die Grundgesetze des Spieles, welche den Endzweck desselben, wie namentlich die Bewegung, Gangart und Schlagart der Figuren u. s. w. betreffen, sind im ersten Kursus genau erörtert worden. Ihnen gegenüber stehen die Spielgesetze, welche beim praktischen Spielen von Partien als Normen gelten. Diese sind in der neuesten Zeit von berühmten Meistern, wie v. d. Lasa und v. Jänisch in deutscher und französischer Sprache besonders bearbeitet und von den ersten Schachgesellschaften, namentlich in Berlin und St. Petersburg, als allgemein gültig anerkannt. Die wichtigsten Bestimmungen darunter sind folgende:

§. 123.

Vor der ersten Partie wird der Anzug und auf Verlangen eines Spielers die Farbe der von dem einen oder andern Spieler für sich aufzustellenden Figuren durch das Loos entschieden.

Die zugetheilten Stücke bleiben für die ganze Sitzung; der Anzug wechselt aber mit jedem Spiele, es mag gewonnen werden oder unentschieden bleiben. Nur die nichtigen Partien (siehe §. 126, 129) machen hiervon eine Ausnahme.

Bei der Vorgabe eines Officiers versteht es sich, wenn nicht ausdrücklich Anderes verabredet wird, daß der vorgebende Spieler stets anzieht.

§. 124.

Die Dauer der Partien ist in der Regel unbeschränkt und haben sich die Spieler über das Zeitmaß der einzelnen Züge bei besonders wichtigen Wettkämpfen zu einigen.

§. 125.

Bei unrichtiger Aufstellung (vergl. §. 10) kann bis zum sechsten Zuge der Fehler verbessert werden. Auch gilt dieser Termin für andere Unrichtigkeiten beim Anfange des Spielens. Später erlangen die Unregelmäßigkeiten gesetzliche Gültigkeit.

§. 126.

Beim Angriffe auf den feindlichen König soll der Spieler den Zuruf „Schach" vernehmlich und zugleich mit seinem Zuge aussprechen. Im andern Falle braucht

die Gegenpartei den Angriff nicht zu respectiren. Bleibt dadurch in späteren Zügen der König im offenen Schach, so kann auf Antrag irgend einer Partei die Aufhebung des Spieles und die Nichtigkeit der Partie erfolgen.

§. 127.

Eine berührte eigene Figur soll gezogen und ein berührtes Stück des Gegners genommen werden; es sei denn, daß der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, er rücke nur zurecht. Es gilt hier der französische Grundsatz: pièce touchée fait pièce jouée, sowie die französische Ausnahme: j'adoube = ich stelle zurecht. Ein zufällig verrücktes oder umgefallenes Stück darf auch stillschweigend ohne Weiteres wieder zurecht gestellt werden.

Bei der Rochade soll zuerst der König berührt und gezogen werden.

§. 128.

Sobald die Hand das auf ein bestimmtes Feld bewegte Stück losgelassen hat, gilt der Zug als vollendet und darf dann nicht wieder zurückgenommen werden.

Gestattet Jemand, in einzelnen Fällen vom strengen Spiele abzugehen, so hat er deshalb für sich doch nicht gleiche Nachsicht des Gegners in Anspruch zu nehmen.

§. 129.

Bei regelwidrigen Zügen, z. B. wenn mehrere Stücke zugleich berührt oder gezogen werden, wenn Fehler bei der Rochade vorkommen u. s. w., hat der Gegner das Recht, zu verlangen, daß der Spieler statt seines unrichtigen Zuges zur Strafe den König ziehe und falls dieß nicht möglich ist, kann die Partie als nichtig auf-

gehoben werden. Beim Umwerfen von einzelnen Figuren oder des ganzen Bretes kann, wenn es zufällig geschah, bei Nichtvereinigung der Spieler über den vorigen Stand auf Richtigkeit der Partie gedrungen werden; geschah es absichtlich von Seiten des einen Spielers, so gelten im Zweifel die Ansichten des anderen Spielers über die vorige Aufstellung als maßgebend.

§. 130.

Bei der Vorgabe eines Bauern wird der Lauferbauer schräg neben dem Könige, also der Bauer f2 oder f7, vom Brete entfernt.

Bei der Vorgabe mehrerer Züge darf mit keinem derselben die Mitte des Bretes überschritten werden.

§. 131.

Wer mat gesetzt wird oder das Spiel aufgiebt, ha die Partie verloren. Unentschiedene oder Remis-Spiele treten ein: durch immerwährendes Schachsagen, durch Wiederholung derselben Züge, endlich durch Patsetzung.

Tritt die Partie in das Stadium der Endspiele, wie sie im siebenzehnten und zweiundzwanzigsten Kapitel als solche anerkannt sind, so darf der schwächere Spieler auf Abzählung von 50 Zügen antragen. Hat in diesen der Gegner das Mat nicht zu Stande gebracht, so gilt die Partie als Remis.

Vierundzwanzigstes Kapitel.

P a r t i e n.

---

§. 132.

Von den gewöhnlichen Partien, die am Bret gezogen werden, unterscheidet man solche, welche die Spieler durch Korrespondenz mit einander spielen. In letzteren werden die Züge genauer erwogen, indem auf jeder Partei mehrere Spieler, welche untereinander über den besten Zug berathen, Theil nehmen können. Daher ist es möglich, daß ganze Schachgesellschaften mit einander spielen können, und die Geschichte des Spieles kennt eine große Anzahl auf solche Art gespielter Partien. Besonders bemerkenswerth sind hier die Partien zwischen den Klubs der Städte Paris und London, Paris und Pesth, Berlin und Posen, Berlin und Magdeburg, Berlin und Potsdam, ferner Breslau und Leipzig, Leipzig und Magdeburg und viele andere mehr.

Eine andere Eintheilung der Partien stützt sich darauf, obeine Partie gleich auf, d. h. in gewöhnlicher Weise mit der gewöhnlichen Anzahl Figuren auf beiden Seiten, oder ob sie mit Vorgabe gespielt wird, d. h. unter der Bedingung, daß der geschicktere Spieler einen Stein vorgiebt,

welcher dann sogleich vor dem Anfange der Partie vom Brete entfernt wird. Gewöhnlich benutzt man hierzu den Damenthurm, oder Damenspringer; soll nur ein Bauer vorgegeben werden, so wird der Läuferbauer des Königs (vergl. §. 130) darunter verstanden. Letztere Vorgabe wird zugleich mit der Vorgabe von einigen Zügen verbunden.

Wir wollen nun von den verschiedenen Arten der erwähnten Partien als Beispiele einige besonders feine und meisterhaft gespielte mittheilen.

§. 133.

Von Korrespondenzpartien haben wir bereits dem Leser im 13. Kapitel eine der berühmtesten, nämlich zwischen Paris und London, vorgeführt. Eine der interessantesten und in neuester Zeit (im Jahre 1851) gespielten Partien jener Art wurde von London gegen Amsterdam gewonnen, nachdem bereits von zwei vorher gespielten Partien London die erste gewonnen und die zweite remis gemacht hatte. Die eben erwähnte dritte Partie, eine der schönsten, die je gespielt sind, folgt hier:

Amsterdam. Weiß.	London. Schwarz.
1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) S g1 — f3	2) S b8 — c6
3) d2 — d4	3) e5 — d4:
4) L f1 — c4	4) L f8 — c5
5) c2 — c3	5) S g8 — f6
6) e4 — e5	6) d7 — d5
7) L c4 — b5	7) S f6 — e4

Amsterdam. Weiß.	London. Schwarz.
8) L b5 — c6 : †	8) b7 — c6 :
9) c3 — d4 :	9) L c5 — b6
10) S b1 — c3	10) f7 — f5
11) h2 — h4	11) 0 — 0
12) L c1 — f4	12) c6 — c5
13) K e1 — f1	13) T a8 — b8
14) S c3 — a4	14) c5 — d4 :
15) S f3 — d4 :	15) D d8 — e8
16) b2 — b3	16) c7 — c5
17) S d4 — e2	17) d5 — d4
18) T a1 — c1	18) L c8 — a6 †
19) K f1 — g1	19) L a6 — b5
20) S e2 — a3	20) L b5 — a4 :
21) b3 — a4 :	21) L b6 — c7
22) f2 — f3	22) S e4 — c3
23) D d1 — c2	23) L c7 — e5 :
24) T c1 — e1	24) L e5 — f4 :
25) T e1 — e8 :	25) T f8 — e8 :
26) K g1 — f2	26) T e8 — e2 †
27) D c2 — e2 :	27) S c3 — e2 :
28) K f2 — e2 :	28) T b8 — e8 †
29) K e2 — f2	29) d4 — d3
30) T h1 — d1	30) d3 — d2
31) K f2 — f1	31) L f4 — g3
32) S a3 — c2	32) T e8 — e1 †
33) T d1 — e1 :	33) d2 — e1 D : †
34) S c2 — e1 :	34) L g3 — e1 :
35) K f1 — e1 :	35) K g8 — f7

Nach diesem Zuge gab Weiß, also Amsterdam, die Partie auf und London hatte den Sieg errungen. Der

Leser möge prüfen, warum Schwarz jetzt unter allen Umständen die Partie gewinnen muß, d. h. also einen Bauer in die Dame zu bringen vermag.

§. 134.

Von den zwischen Meistern gleichauf gespielten Partien wollen wir jetzt einige nicht nur der interessantesten, sondern auch historisch merkwürdigsten mittheilen. Nähere Erörterungen über die Meister selbst findet man noch im nächsten Kapitel. Die zunächst folgende Partie war eins von den drei Spielen, welche der berühmte Meister Philidor am 8. Mai 1783 zu London auf dem Schachklub in der St. Jamesstraße, ohne auf die Schachbreter zu sehen, also blindlings oder aus dem Gedächtniß spielte. Seine Gegner waren Graf Brühl, Mr. Bowdler und Mr. Maseres.

Brühl. Weiß.	Philidor. Schwarz.
1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) L f1 — c4	2) c7 — c6
3) D d1 — e2	3) d7 — d6
4) c2 — c3	4) f7 — f5
5) d2 — d3	5) S g8 — f6
6) e4 — f5:	6) L c8 — f5:
7) d3 — d4	7) e5 — e4
8) L c1 — g5	8) d6 — d5
9) L c4 — b3	9) L f8 — d6
10) S b1 — d2	10) S b8 — d7
11) h2 — h3	11) h7 — h6
12) L g5 — e3	12) D d8 — e7
13) f2 — f4	13) h6 — h5

Brühl. Weiß.	Philidor. Schwarz.
14) c 3 — c 4	14) a 7 — a 6
15) c 4 — d 5 :	15) c 6 — d 5 :
16) D e 2 — f 2	16) 0 — 0
17) S g 1 — e 2	17) b 7 — b 5
18) 0 — 0	18) S d 7 — b 6
19) S e 2 — g 3	19) g 7 — g 6
20) T a 1 — c 1	20) S b 6 — c 4
21) S g 3 — f 5 :	21) g 6 — f 5 :
22) D f 2 — g 3 †	22) D e 7 — g 7
23) D g 3 — g 7 : †	23) K g 8 — g 7 :
24) L b 3 — c 4 :	24) b 5 — c 4 :
25) g 2 — g 3	25) T a 8 — b 8
26) b 2 — b 3	26) L d 6 — a 3
27) T c 1 — c 2	27) c 4 — b 3 :
28) a 2 — b 3 :	28) T b 8 — c 8
29) T c 2 — c 8 :	29) T f 8 — c 8
30) T f 1 — a 1	30) L a 3 — b 4
31) T a 1 — a 6 :	31) T c 8 — c 3
32) K g 1 — f 2	32) T c 3 — d 3
33) T a 6 — a 2	33) L b 4 — d 2 :
34) T a 2 — d 2 :	34) T d 3 — b 3 :
35) T d 2 — c 2	35) h 5 — h 4
36) T c 2 — c 7 †	36) K g 7 — g 6
37) g 3 — h 4 :	37) S f 6 — h 5
38) T c 7 — d 7	38) S h 5 — f 4 :
39) L e 3 — f 4 :	39) T b 3 — f 3 †
40) K f 2 — g 2	40) T f 3 — f 4 :
41) T d 7 — d 5 :	41) T f 4 — f 3
42) T d 5 — d 8	42) T f 3 — d 3
43) d 4 — d 5	43) f 5 — f 4

Brühl.	Philidor.
Weiß.	Schwarz.
44) d5 — d6	44) T d3 — d2 †
45) K g2 — f1	45) K g6 — f7
46) h4 — h5	46) e4 — e3
47) h5 — h6	47) f4 — f3 und gewinnt.

§. 135.

In den dreißiger Jahren dieses Jahrhunderts wurden die sogenannten klassischen Partien von den anerkannt größten Meistern des praktischen Spieles, de la Bourdonnais und Mac Donnel gespielt. Wir führen hier eine derselben dem Leser vor:

de la Bourdonnais.	Mac Donnel.
Weiß.	Schwarz.
1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) S g1 — f3	2) S b8 — c6
3) L f1 — c4	3) L f8 — c5
4) 0 — 0	4) d7 — d6
5) b2 — b4	5) L c5 — b4:
6) c2 — c3	6) L b4 — c5
7) d2 — d4	7) e5 — d4:
8) c3 — d4:	8) L c5 — b6
9) d4 — d5	9) S c6 — a5
10) L c4 — d3	10) S g8 — f6
11) S b1 — c3	11) 0 — 0
12) h2 — h3	12) h7 — h6
13) K g1 — h2	13) c7 — c5
14) S f3 — d2	14) L c8 — d7
15) D d1 — e1	15) g7 — g5

de la Bourdonnais. Weiß.	Mac Donnel. Schwarz.
16) f2 — f4	16) g5 — f4:
17) T f1 — f4:	17) c5 — c4
18) L d3 — c2	18) L b6 — d4
19) S d2 — f3	19) L d4 — c3:
20) D e1 — c3:	20) S f6 — h5
21) T f4 — h4	21) S h5 — g7
22) L c1 — h6:	22) f7 — f6
23) L h6 — g7:	23) K g8 — g7:
24) e4 — e5	24) f6 — e5:
25) T h4 — h7 †	25) K g7 — g8
26) S f3 — e5:	26) L d7 — f5
27) S e5 — f7	27) D d8 — f6
28) D c3 — f6:	28) K g8 — h7:
29) L c2 — f5: †	29) K h7 — g8
30) S f7 — h6 † und ‡	

§. 136.

Durch die nächste Partie entschied Anderssen, der Siegesheld auf dem Londoner Schachturnier von 1851, seinen Sieg über Staunton, welcher bis dahin als der erste Spieler Englands gegolten hatte und in den Augen der Engländer vielleicht als der stärkste Meister überhaupt.

Anderssen. Weiß.	Staunton. Schwarz.
1) e2 — e4	1) e7 — e6
2) d2 — d4	2) g7 — g6
3) L f1 — d3	3) L f8 — g7
4) L c1 — e3	4) c7 — c5

Anderssen. Weiß.	Staunton. Schwarz.
5) c2 c3	5) c5 — d4:
6) c3 — d4:	6) D d8 — b6
7) S g1 — e2	7) D b6 — b2:
8) S b1 — c3	8) D b2 — b6
9) T a1 — c1	9) S b8 — a6
10) S c3 — b5	10) L g7 — f8
11) 0 — 0	11) d7 — d6
12) d4 — d5	12) D b6 — a5
13) L e3 — d4	13) e6 — e5
14) L d4 — c3	14) D a5 — d8
15) f2 — f4	15) f7 — f6
16) f4 — e5	16) f6 — e5:
17) D d1 — a4	17) L c8 — d7
18) L c3 — b4	18) S g8 — h6
19) K g1 — h1	19) S h6 — f7
20) D a4 — a3	20) S a6 — c5
21) S b5 — d6: †	21) L f8 — d6:
22) L b4 — c5:	22) L d6 — c5:
23) D a3 — c5:	23) D d8 — e7
24) D c5 — c7	24) S f7 — d6
25) D c7 — a5	25) h7 — h5
26) T c1 — c7	26) T h8 — f8
27) T f1 — c1	27) a7 — a6
28) S e2 — d4	28) T a8 — c8
29) S d4 — e6	29) T c8 — c7:
30) T c1 — c7:	30) T f8 — f7
31) D a5 — b6	31) T f7 — f6
32) h2 — h3	32) g6 — g5
33) D b6 — b2	33) S d6 — b5
34) L d3 — b5:	34) a6 — b5:

Anderssen. Weiß.	Staunton. Schwarz.
35) D b2 — e5:	35) h5 — h4
36) T c7 — b7:	36) T f6 — f1 †
37) K h1 — h2	37) D e7 — f6
38) T b7 — b8 †	38) K e8 — e7
39) d5 — d6 †	39) K e7 — f7
40) T b8 — f8 †	40) K f7 — g6
41) T f8 — f6: †	41) T f1 — f6:
42) D e5 — g5: †	42) K g6 — f7
43) D g5 — g7 †	43) K f7 — e6:
44) D g7 — e7 ‡	

§. 137.

Unter den in neuester Zeit gespielten Partien zeichnen sich die Spiele des amerikanischen Schachhelden Paul Morphy durch höchstmögliche Korrektheit im Ganzen, sowie durch unübertroffene Feinheit der Kombination im Einzelnen aus. Als Probe soll hier eine Auswahl der besten von ihm gespielten Partien vorgelegt werden; man vergleiche dazu die später (in §. 151) folgenden biographischen Notizen.

Paul Morphy. Weiß.	Richter A. B. Meek. Schwarz.
1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) f2 — f4	2) e5 — f4:
3) S g1 — f3	3) g7 — g5
4) L f1 — c4	4) L f8 — g7
5) h2 — h4	5) g5 — g4, dieses

frühe Vorgehen des schwarzen Bauern giebt dem Mei=

ster zur Durchführung eines schnell entscheidenden Gambitangriffes in seinem glänzenden Stile Gelegenheit.

6) S f3 — g5	6) S g8 — h6
7) d2 — d4	7) f7 — f6
8) L c1 — f4:	8) f6 — g5:
9) L f4 — g5:	9) L g7 — f6
10) D d1 — d2	10) L f6 — g5:
11) h4 — g5:	11) S h6 — f7
12) L c4 — f7 †	12) K e8 — f7:
13) D d2 — f4 †	13) K f7 — g8.

Es ist deutlich, daß andere Züge des Königs noch schneller zum Verluste führen würden. Man merke nun auf die folgende, höchst energische Ausbeutung des erlangten Positionsvortheiles.

14) 0 — 0	14) D d8 — e7
15) S b1 — c3	15) c7 — c6
16) T a1 — e1	16) d7 — d6
17) S c3 — d5	17) c6 — d5:
18) e4 — d5: und Weiß gewann.	

§. 138.

Damenspringerspiel.

Gespielt im Schachturnier zu New-York, Herbst 1857.

Louis Paulsen. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) S b 1 — c 3	2) S b 8 — c 6
3) S g 1 — f 3	3) L f 8 — c 5
4) L f 1 — b 5	4) S g 8 — f 6
5) 0 — 0	5) 0 — 0
6) S f 3 — e 5:	6) T f 8 — e 8

Louis Paulsen. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
7) S e 5 — c 6 :	7) d 7 — c 6 :
8) L b 5 — c 4	8) b 7 — b 5
9) L c 4 — e 2	9) S f 6 — e 4 :
10) S c 3 — e 4 :	10) T e 8 — e 4 :
11) L e 2 — f 3	11) T e 4 — e 6
12) c 2 — c 3	12) D d 8 — d 3
13) b 2 — b 4	13) L c 5 — b 6
14) a 2 — a 4	14) b 5 — a 4 :
15) D d 1 — a 4 :	15) L c 8 — d 7
16) T a 1 — a 2	16) T a 8 — e 8

Man merke nun auf die folgende geniale Kombination von Schwarz.

17) D a 4 — a 6	17) D d 3 — f 3 :
18) g 2 — f 3 :	18) T e 6 — g 6 †
19) K g 1 — h 1	19) L e 6 — h 3
20) T f 1 — d 1	20) L h 3 — g 2 †
21) K h 1 — g 1	21) L g 2 — f 3 ⁺̈
22) K g 1 — f 1	22) L f 3 — g 2 †
23) K f 1 — g 1	23) L g 2 — h 3 †
24) K g 1 — h 1	24) L b 6 — f 2 :
25) D a 6 — f 1	25) L h 3 — f 1 :
26) T d 1 — f 1 :	26) T e 8 — e 2
27) T a 2 — a 1	27) T g 6 — h 6
28) d 2 — d 4	28) L f 2 — e 3

Aufgegeben.

§. 139.

Abgelehntes Königsgambit.

Gespielt zu New-York im Herbst 1857.

W. Schulten. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) f 2 — f 4	2) d 7 — d 5
3) e 4 — d 5 :	3) e 5 — e 4
4) S b 1 — c 3	4) S g 8 — f 6
5) d 2 — d 3	5) L f 8 — b 4
6) L c 1 — d 2	6) e 4 — e 3
7) L d 2 — e 3 :	7) 0 — 0
8) L e 3 — d 2	8) L b 4 — c 3 :
9) b 2 — c 3 :	9) T f 8 — e 8 †
10) L f 1 — e 2	10) L c 8 — g 4
11) c 3 — c 4	11) c 7 — c 6
12) d 5 — c 6 :	12) S b 8 — c 6 :
13) K e 1 — f 1	13) T e 8 — e 2 :
14) S g 1 — e 2 :	14) S c 6 — d 4
15) D d 1 — b 1	15) L g 4 — e 2 †̈
16) K f 1 — f 2	16) S f 6 — g 4 †
17) K f 2 — g 1	

Schwarz erzwang nun das Mat in sieben Zügen. — Die Partie giebt ein Zeugniß von der gesunden und rapiden Entwicklung in Morphy's Spiel, sowie der energischen Konsequenz im Verfolgen der Schwächen des Gegners bis zu dessen Erdrückung.

§. 140.

Vorgabe des Damenspringers.

(Der weiße Damenspringer b 1 ist vorweg vom Bret zu nehmen.)

Gespielt zu New = York im Herbst 1857.

Paul Morphy. Weiß. (Ohne Sp. b 1)	Denis Julien. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) f 2 — f 4	2) e 5 — f 4 :
3) S g 1 — f 3	3) g 7 — g 5
4) L f 1 — c 4	4) L f 8 — g 7
5) 0 — 0	5) h 7 — h 6
6) c 2 — c 3	6) d 7 — d 6
7) D d 1 — b 3	7) D d 8 — e 7
8) d 2 — d 4	8) c 7 — c 6
9) L c 1 — d 2	9) S b 8 — d 7
10) T a 1 — e 1	10) S d 7 — b 6
11) L c 4 — d 3	11) L c 8 — g 4
12) a 2 — a 4	12) L g 4 — f 3 :
13) T f 1 — f 3 :	13) S b 6 — d 7
14) D b 3 — b 7 :	14) T a 8 — b 8
15) D b 7 — c 6 :	15) T b 8 — b 2 :
16) e 4 — e 5	16) T b 2 — d 2 :
17) D c 6 — c 8 †	17) D e 7 — d 8
18) e 5 — d 6 †	18) L g 7 — e 5
19) T e 1 — e 5 †	19) S d 7 — e 5
20) L d 3 — b 5 †	Aufgegeben.

§. 141.

Vorgabe des Damenthurmes.

Gespielt im Frühjahr 1858 zu New-Orleans.

Paul Morphy. Weiß. (Ohne T a 1)	Charles Maurian. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) f 2 — f 4	2) e 5 — f 4 :
3) L f 1 — c 4	3) D d 8 — h 4 †
4) K e 1 — f 1	4) b 7 — b 5
5) L c 4 — b 3	5) S g 8 — f 6
6) S g 1 — f 3	6) D h 4 — h 6
7) S f 3 — e 5	7) d 7 — d 5
8) S b 1 — c 3	8) L f 8 — d 6
9) d 2 — d 4	9) S f 6 — e 4 :
10) S c 3 — e 4 :	10) L d 6 — e 5 :
11) L b 3 — d 5 :	11) c 7 — c 6
12) d 4 — e 5 :	12) c 6 — d 5 :
13) S e 4 — d 6 †	13) K e 8 — d 7
14) D d 1 — d 5 :	14) K d 7 — c 7
15) c 2 — c 4	15) D h 6 — e 6
16) D d 5 — a 8 :	16) S b 8 — c 6
17) c 4 — b 5 :	17) D e 6 — d 5
18) D a 8 — c 6 †	18) D d 5 — c 6 :
19) b 5 — c 6 :	19) K c 7 — c 6 :
20) L c 1 — f 4 :	20) T h 8 — d 8
21) K f 1 — f 2	21) L c 8 — e 6
22) T h 1 — c 1 †	22) K c 6 — b 6
23) L f 4 — e 3 †	23) K b 6 — a 6

In dieser Stellung des Spiels kündigte nun Weiß Mat in drei Zügen an.

(Es erfolgt durch: 24) T c 1 — c 6 † K a 6 — a 5; 25) L e 3 — d 2 † K a 5 — a 4. 26) T c 6 — a 6 ‡.)

§. 142.

Blindlingsspiel.

Gespielt im Frühjahr 1858 zu New-Orleans.

Paul Morphy. Weiß. (Blindlings.)	Mr. Ryott. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) f 2 — f 4	2) e 5 — f 4 :
3) S g 1 — f 3	3) c 7 — c 6
4) S b 1 — c 3	4) L f 8 — b 4
5) L f 1 — c 4	5) L b 4 — c 3 :
6) d 2 — c 3 :	6) S g 8 — e 7
7) D d 1 — d 6	7) 0 — 0
8) L c 1 — f 4	8) S e 7 — g 6
9) L f 4 — g 5	9) D d 8 — e 8
10) 0 — 0	10) K g 8 — h 8
11) T a 1 — e 1	11) f 7 — f 6
12) e 4 — e 5	12) f 6 — f 5
13) S f 3 — d 4	13) f 5 — f 4
14) e 5 — e 6	14) d 7 — e 6 :
15) S d 4 — e 6 :	15) L c 8 — e 6 :
16) T e 1 — e 6 :	16) D e 8 — c 8
17) T e 6 — g 6 :	17) h 7 — g 6 :
18) D d 6 — g 6 :	18) D c 8 — f 5
19) T f 1 — f 4 :	19) D f 5 — g 6 :
20) T f 4 — f 8 : †	20) K h 8 — h 7
21) L c 4 — g 8 †	21) K h 7 — h 8
22) L g 8 — f 7 †	22) K h 8 — h 7
23) L f 7 — g 6 †	23) K h 7 — g 6 :
24) L g 5 — f 4 und Weiß gewinnt.	

§. 143.

Konsultations-Partie.

Gespielt zu London im Juni 1858.

Staunton und Owen. Weiß.	P. Morphy und Barnes. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) S g 1 — f 3	2) d 7 — d 6
3) d 2 — d 4	3) f 7 — f 5
4) d 4 — e 5:	4) f 5 — e 4:
5) S f 3 — g 5	5) d 6 — d 5
6) e 5 — e 6	6) S g 8 — h 6
7) S b 1 — c 3	7) c 7 — c 6
8) S g 5 — e 4:	8) d 5 — e 4:
9) D d 1 — h 5 †	9) g 7 — g 6
10) D h 5 — e 5	10) T h 8 — g 8
11) L c 1 — h 6:	11) L f 8 — h 6:
12) T a 1 — d 1	12) D d 8 — g 5
13) D e 5 — c 7	13) L c 8 — e 6:
14) D c 7 — b 7:	14) e 4 — e 3
15) f 2 — f 3	15) D g 5 — e 7
16) D b 7 — a 8:	16) K e 8 — f 7
17) S c 3 — e 4	17) L h 6 — f 4
18) L f 1 — e 2	18) K f 7 — g 7
19) 0 — 0	19) D e 7 — c 7
20) S e 4 — c 5	20) L f 4 — h 2: †
21) K g 1 — h 1	21) L e 6 — c 8
22) T d 1 — d 4	22) L h 2 — g 3
23) T d 4 — e 4	23) K g 7 — h 8
24) T f 1 — d 1	24) D c 7 — g 7
25) T e 4 — h 4	25) L g 3 — h 4:

Staunton und Owen. Weiß.	P. Morphy und Barnes. Schwarz.
26) D a 8 — b 8:	26) L c 8 — a 6:
27) D b 8 — b 2	27) L a 6 — e 2:
28) T d 1 — d 7	28) D g 7 — h 6
29) S c 5 — e 4	29) L e 2 — c 4
30) S e 4 — f 6	30) e 3 — e 2
31) T d 7 — e 7	31) D h 6 — c 1 †
32) D b 2 — g 1	32) D c 1 — g 1:
33) K h 1 — g 1:	33) e 2 — e 1 D †
34) T e 7 — e 1:	34) L h 4 — e 1:
Aufgegeben.	

§. 144.

Königsspringerspiel.

Gespielt zu London, im Juli 1858.

Barnes. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) S g1 — f3	2) d7 — d6
3) d2 — d4	3) f7 — f5
4) d4 — e5:	4) f5 — e4:
5) S f3 — g5	5) d6 — d5
6) e5 — e6	6) L f8 — c5
7) S g5 — f7	7) D d8 — f6
8) L c1 — e3	8) d5 — d4
9) L e3 — g5	9) D f6 — f5
10) S f7 — h8:	10) D f5 — g5:

Barnes. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
11) L f 1 — c 4	11) S b 8 — c 6
12) S h 8 — f 7	12) D g 5 — g 2 :
13) T h 1 — f 1	13) S g 8 — f 6
14) f 2 — f 3	14) S c 6 — b 4
15) S b 1 — a 3	15) L c 8 — e 6 :
16) L c 4 — e 6 :	16) S b 4 — d 3 †
17) D d 1 — d 3 :	17) e 4 — d 3 :
18) 0 — 0 — 0	18) L c 5 — a 3 :
19) L e 6 — b 3	19) d 3 — d 2 †
20) K c 1 — b 1	20) L a 3 — c 5
21) S f 7 — e 5	21) K e 8 — f 8
22) S e 5 — d 3	22) T a 8 — e 8
23) S d 3 — c 5 :	23) D g 2 — f 1 :
	und gewinnt.

§. 145.

Königsspringerspiel.

Gespielt zu London, im Juli 1858.

Mr. Bird. Weiß.	Paul Morphy. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) S g 1 — f 3	2) d 7 — d 6
3) d 2 — d 4	3) f 7 — f 5
4) S b 1 — c 3	4) f 5 — e 4 :
5) S c 3 — e 4 :	4) d 6 — d 5
6) S e 4 — g 3	6) e 5 — e 4
7) S f 3 — e 5	7) S g 8 — f 6
8) L c 1 — g 5	8) L f 8 — d 6

Mr. Bird.	Paul Morphy.
Weiß.	Schwarz.
9) S g 3 — h 5	9) 0 — 0
10) D d 1 — d 2	10) D d 8 — e 8.

Der Abtausch auf f 6 würde Schwarz nach g 7 – f 6: ein starkes Spiel geben.

11) g 2 — g 4	11) S f 6 — g 4:
12) S e 5 — g 4:	12) D e 8 — h 5:
13) S g 4 — e 5	13) S b 8 — c 6
14) L f 1 — e 2	14) D h 5 — h 3
15) S e 5 — c 6:	15) b 7 — c 6:
16) L g 5 — e 3	16) T a 8 — b 8

Dieser einfache Thurmzug bezweckt die Einleitung einer höchst sinnreichen, tiefdurchdachten Kombination.

17) 0 — 0 — 0	17) T f 8 — f 2:
18) L e 3 — f 2:	18) D h 3 — a 3
19) c 2 — c 3	19) D a 3 — a 2:
20) b 2 — b 4	20) D a 2 — a 1 †
21) K c 1 — c 2	21) D a 1 — a 4 †
22) K c 2 — b 2	22) L d 6 — b 4:
23) c 3 — b 4:	23) T b 8 — b 4 †
24) D d 2 — b 4:	24) D a 4 — b 4 †
25) K b 2 — c 2	25) e 4 — e 3
26) L f 2 — e 3:	26) L c 8 — f 5 †
27) T d 1 — d 3	27) D b 4 — c 4 †
28) K c 2 — d 2	28) D c 4 — a 2 †
29) K d 2 — d 1	29) D a 2 — b 1 †

und Schwarz erzwingt den Sieg.

§. 146.

Sicilianische Eröffnung.

Sechstes Spiel aus dem Wettkampf zwischen Morphy und Löwenthal, ausgefochten zu London im Juli und August 1858. P. Morphy gewann 9 Spiele, Löwenthal 3, und 3 wurden remis.

Paul Morphy. Weiß.	J. Löwenthal. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) c 7 — c 5
2) d 2 — d 4	2) c 5 — d 4 :
3) S g 1 — f 3	3) S b 8 — c 6
4) S f 3 — d 4 :	4) e 7 — e 5
5) S d 4 — c 6 :	5) b 7 — c 6 :
6) L f 1 — c 4	6) S g 8 — f 6
7) 0 — 0	7) d 7 — d 5
8) e 4 — d 5 :	8) c 6 — d 5 :
9) L c 4 — b 5 †	9) L c 8 — d 7
10) L b 5 — d 7 †	10) D d 8 — d 7 :
11) T f 1 — e 1	11) L f 8 — d 6
12) S b 1 — c 3	12) e 5 — e 4
13) L c 1 — g 5	13) S f 6 — g 4
14) D d 1 — d 5 :	14) L d 6 — h 2 :
15) K g 1 — h 1	15) D d 7 — d 5 :
16) S c 3 — d 5 :	16) 0 — 0
17) f 2 — f 3	17) e 4 — f 3 :
18) g 2 — f 3 :	18) S g 4 — e 5
19) T e 1 — e 3	19) f 7 — f 6
20) K h 1 — h 2 :	20) T a 8 — d 8
21) T e 3 — e 5 :	21) f 6 — g 5 :
22) K h 2 — g 3	22) h 7 — h 6

Paul Morphy. Weiß.	J. Löwenthal. Schwarz.
23) c 2 — c 4	23) T f 8 — f 7
24) T a 1 — e 1	24) K g 8 — f 8
25) c 4 — c 5	25) g 7 — g 6
26) c 5 — c 6	26) T d 8 — c 8
27) c 6 — c 7	27) T c 8 — c 7 :
28) T e 5 — e 8 †	28) K f 8 — g 7
29) S d 5 — c 7 :	Aufgegeben.

§. 147.

Königsspringerspiel.

Viertes Spiel aus dem Wettkampf zwischen Morphy und Harrwitz, zu Paris im Herbst 1858. P. Morphy gewann 5 Spiele, Harrwitz nur 2 und gab dann den Wettkampf, ehe dieser ausgespielt war, als verloren auf.

Paul Morphy. Weiß.	D. Harrwitz. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 5
2) S g 1 — f 3	2) d 7 — d 6
3) d 2 — d 4	3) e 5 — d 4 :
4) D d 1 — d 4 :	4) S b 8 — c 6
5) L f 1 — b 5	5) L c 8 — d 7
6) L b 5 — c 6 :	6) L d 7 — c 6 :
7) L c 1 — g 5	7) f 7 — f 6
8) L g 5 — h 4	8) S g 8 — h 6
9) S b 1 — c 3	9) D d 8 — d 7
10) 0 — 0	10) L f 8 — e 7
11) T a 1 — d 1	11) 0 — 0

Paul Morphy. Weiß.	D. Harrwitz. Schwarz.
12) D d 4 — c 4 †	12) T f 8 — f 7
13) S f 3 — d 4	13) S h 6 — g 4
14) h 2 — h 3	14) S g 4 — e 5
15) D c 4 — e 2	15) g 7 — g 5
16) L h 4 — g 3	16) T f 7 — g 7
17) S d 4 — f 5	17) T g 7 — g 6
18) f 2 — f 4	18) g 5 — f 4 :
19) T f 1 — f 4 :	19) K g 8 — h 8
20) T f 4 — h 4	20) L e 7 — f 8
21) L g 3 — e 5 :	21) f 6 — e 5 :
22) T d 1 — f 1	22) D d 7 — e 6
23) S c 3 — b 5	23) D e 6 — g 8
24) T f 1 — f 2	24) a 7 — a 6
25) S b 5 — c 7 :	25) T a 8 — c 8
26) S c 7 — d 5	26) L c 6 — d 5 :
27) e 4 — d 5 :	27) T c 8 — c 7
28) c 2 — c 4	28) L f 8 — e 7
29) T h 4 — h 5	29) D g8 — e 8
30) c 4 — c 5	30) T c 7 — c 5 :

Ein Baueropfer im glänzenden Stile des Meisters zur Einleitung eines entscheidenden Officier-Manövers.

31) T h 5 — h 7 :	31) K h 8 — h 7 :
32) D e 2 — h 5 †	32) K h 7 — g 8
33) S f 5 — e 7 :	33) K g 8 — g 7
34) S e 7 — f 5 †	34) K g 7 — g 8
35) S f 5 — d 6 :	Aufgegeben.

§. 148.

Französische Eröffnung.

Entscheidende Partie aus dem Wettkampf zwischen Morphy und Anderssen, ausgefochten zu Paris im December 1858. P. Morphy gewann 7, Anderssen gewann 2 Spiele, und 2 blieben remis.

Paul Morphy. Weiß	Anderssen. Schwarz.
1) e 2 — e 4	1) e 7 — e 6
2) d 2 — d 4	2) g 7 — g 6
3) L f 1 — d 3	3) L f 8 — g 7
4) L c 1 — e 3	4) c 7 — c 5
5) c 2 — c 3	5) c 5 — d 4:
6) c 3 — d 4:	6) S b 8 — c 6
7) S g 1 — e 2	7) S g 8 — e 7
8) 0 — 0	8) 0 — 0
9) S b 1 — c 3	9) d 7 — d 5
10) e 4 — e 5	10) f 7 — f 6
11) f 2 — f 4	11) f 6 — e 5:
12) f 4 — e 5:	12) a 7 — a 6
13) D d 1 — d 2	13) S c 6 — b 4
14) L e 3 — g 5	14) S b 4 — d 3:
15) D d 2 — d 3:	15) L c 8 — d 7
16) D d 3 — h 3	16) D d 8 — e 8
17) S e 2 — g 3	17) T a 8 — c 8
18) T f 1 — f 8 †	18) D e 8 — f 8:
19) T a 1 — f 1	19) D f 8 — e 8
20) D h 3 — h 4	20) S e 7 — f 5
21) S g 3 — f 5:	21) g 6 — f 5:

Paul Morphy. Weiß.	Anderssen. Schwarz.
22) T f 1 — f 3	22) L d 7 — b 5
23) T f 3 — g 3	23) T c 8 — c 7
24) L g 5 — f 6	24) f 5 — f 4
25) D h 4 — f 4 :	25) D e 8 — f 8
26) S c 3 — b 5 :	26) a 6 — b 5 :
27) D f 4 — h 6	27) K g 8 — h 8
28) T g 3 — g 7 :	28) T c 7 — g 7 :
29) K g 1 — f 2	29) K h 8 — g 8
30) D h 6 — g 7 †	80) D f 8 — g 7 :
31) L f 6 — g 7 :	31) K g 8 — g 7 :
32) g 2 — g 4	32) b 5 — b 4
33) h 2 — h 4	33) b 7 — b 5
34) K f 2 — e 3	34) b 4 — b 3
35) a 2 — a 3	Aufgegeben.

Fünfundzwanzigstes Kapitel.

Geschichtliches.

---

§. 149.

Ausgezeichnet starke und geschickte Spieler hat es zu allen Zeiten gegeben. Doch ragen einzelne vorzüglich begabte Meister zu gewissen Zeiten besonders hervor und man kann daran gleichsam die Epochen des praktischen Spieles knüpfen. Paolo Boi ist im 16. Jahrhundert als der bedeutendste Meister anerkannt; er war zugleich der erste, welcher, ohne aufs Bret zu sehen, drei Spiele zu gleicher Zeit spielen und dabei das Gespräch mit Anderen über die verschiedensten Gegenstände geistvoll fortführen konnte. In Frankreich überhäufte ihn Katharina von Medicis, die auch im Schachspiele Meisterin war, mit Gnadenbeweisen; in Spanien trug ihm der mächtigste Herrscher der Erde, der stolze Philipp, (1575) ein Ehrenamt an; in Portugal spielte er mit dem jungen, talentvollen Herrscher Don Sebastiano; dem Papste Pius V. lehnte er eine Pfründe ab, die ihm unter der Bedingung, Geistlicher zu werden, versprochen wurde. Zunächst an Paolo Boi stand wohl in jener

Zeit Leonardo da Cutri, bekannter unter dem Namen Il Puttino; man nannte Beide das Licht und den Glanz des edlen Schachspiels. Paolo Boi ist auch unter dem Namen der Syrakusaner bekannt, ebenso wie der im 17. Jahrhundert so berühmte Meister Goachino Greco gewöhnlich der Calabrese genannt wird.

§. 150.

Verdunkelt wurde der Ruhm aller dieser Helden aber im vorigen Jahrhundert durch den weltberühmten Philidor. André Danican Philidor, geboren am 7. September 1726 zu Dreux, fand ein halbes Jahrhundert hindurch keinen Gegner, den er nicht besiegt hätte, ohne auch nur auf das Bret zu sehen. Seine eigenthümliche, in mehreren Schriften niedergelegte Theorie vom Bauernspiele ist zwar jetzt mehr oder weniger veraltet, dagegen sein Ruf als Praktiker war der bedeutendste, wenn auch seine Geschicklichkeit sicherlich von späteren Meistern zum Wenigsten erreicht worden ist. Seine letzte Lebenszeit brachte er in England zu, wohin ihn die Stürme der Revolution trieben. Dort starb er zu London in hohem Alter, am 24. August 1795, nachdem er noch zwei Monate vor seinem Tode zwei Partien, die er zu gleicher Zeit ohne Ansicht des Bretes spielte, gegen zwei der stärksten Spieler durchgeführt hatte.

§. 151.

In diesem Jahrhundert treten uns als bedeutende Praktiker zunächst die beiden französischen Meister, Deschapelles und de la Bourdonnais, Letzterer ein Schüler des Ersteren, entgegen. Im Spiele des La=

bourdonnais findet man mit Recht die größte Klarheit und vollendetste Meisterschaft, wie sie vorher sich nie gezeigt hat, wie sie kaum Philidor eigen war, und wie sie wohl nur in neuester Zeit erst wieder erreicht ist: durch Anderssen und Paul Morphy, welchen auch als ebenbürtige Größen ersten Ranges vornehmlich v. d. Lasa, Petroff und einige Andere zuzugesellen sind. Den volltönendsten Klang hat des jungen amerikanischen Meisters Name (Paul Morphy) beim Schachpublikum gewonnen, und in der Kunst gleichmäßiger, möglichst fehlerfreier Spielführung steht jedenfalls dieser Meister unübertroffen da. Sein hohes Talent für das edle Spiel, unterstützt durch ein glückliches Temperament, entwickelte sich schon in frühester Jugendzeit. Geboren am 22. Juni 1837 im Staate Louisiana, erlernte er das Schach im Alter von zehn Jahren und schlug bereits seine ersten Lehrmeister, bewährte Schachkenner, im Alter von 13 Jahren. (Vergl. Partie in §. 137). Den ersten Grund seines Weltruhmes legte das vom amerikanischen, zu New-York im Herbst 1857 abgehaltenen, Schachkongresse ausgeschriebene Turnier, aus welchem er unter gänzlicher Besiegung aller Gegner als erster Preisträger hervorging. (Vergl. Partie in §. 138.) Viele nach dem Turniere noch in New-York bis Ende 1857 von ihm gespielte Partien dienten nur dazu, seine vollkommene Ueberlegenheit über alle transatlantischen Schachmeister zu konstatiren. (Vergl. Partien in §. 139 bis 140). Während des Frühjahres 1858, in seiner Vaterstadt New-Orleans, suchte er sich in entsprechender Uebung durch Vorgabespiele und Blindlingspartien, von denen er oft zu gleicher Zeit sechs führte, zu erhalten (vergl. Partien in §. 141 — 142). Zum Som-

mer trat er seine Fahrt über den Ocean nach der alten Welt, ausschließlich im Dienste des königlichen Spieles, an. In England bewährte er gegen eine ganze Reihe verschiedener starker Spieler den wohlbegründeten Ruf (vergl. §. 143 — 145) und stellte ihn dann für immer sicher durch seine siegreichen Wettkämpfe gegen drei der hervorragendsten Schachmeister: Löwenthal, Harrwitz, Anderssen.

Dritter Theil.

Künstliche Schachaufgaben.

Sechsundzwanzigstes Kapitel.

P r o b l e m e.

---

§. 152.

Zu künstlichen Schachaufgaben gehören erstens die künstlichen Endspiele von Partien, oder die sogenannten Schachprobleme; zweitens die Aufgabe des sogenannten Rösselsprunges. Letztere wollen wir im nächsten Kapitel näher erörtern. Die Probleme aber sind willkürlich aufgesetzte Stellungen, in welchen meist das Mat in einer bestimmten Anzahl von Zügen zu erlangen ist. Ihnen liegt eine besondere Idee zu Grunde, deren größere oder geringere Verstecktheit die Schwierigkeit der Aufgabe bedingt. Die Idee eines Problemes besteht aber gewöhnlich in einer Kombination, welche in der eigenthümlichen Natur gewisser Steine beruht, oder in Zügen, die im gewöhnlichen Verlaufe einer Partie sel=

tener vorzukommen pflegen, wie in der Aufopferung von Figuren u. s. w.

§. 153.

Auf der eigenthümlichen Natur des Springers beruht das erstickte Mat, welches mit Aufopferungen von Figuren verbunden zu werden pflegt, so daß die Lösung des betreffenden Problemes große Schwierigkeit machen kann. Man stelle folgende Figuren eines Spieles von Philipp Stamma auf, welcher zur Zeit Philidor's lebte und zuerst eine Sammlung der interessantesten künstlichen Endspiele herausgab:

Weiß: K g1; D f4; T e1; S h5; B f2, g3.

Schwarz: K a8; D h3; T d7; S b6; L f6; B a7, b7, f3, g4.

Jetzt nehme man die weißen Steine und versuche in sechs Zügen die schwarzen Mat zu machen. — Die Lösung soll unten in §. 157 gegeben werden.

§. 154.

Folgende Aufgabe beruht auf der Natur des Bauern, welcher beim Avancement in jeden beliebigen Officier umgewandelt werden darf. Man setze folgende Stellung auf:

Weiß: K a5; T d5; L f3; B a4, c6.

Schwarz: K a8; T b2; L a7; B g6, h5.

In dieser Stellung soll Weiß mit dem dritten Zuge mat setzen.

§. 155.

Damit vergleiche man folgendes Problem, in welchem der Bauer nicht in die Dame gehen darf, ohne

den feindlichen König pat zu setzen, in welchem aber die Idee auf einem aufzudeckenden Schach oder Abzugsschach beruht. Die Stellung ist:

Weiß: K d6; L c3; S f4; B a5, b6, f6, h5.
Schwarz: K f8; B a6, b7, h6.

§. 156.

Von diesen künstlichen Endspielen, in denen ein gewöhnliches Mat in einer bestimmten Anzahl von Zügen zu erreichen ist, unterscheidet man die sogenannten Selbstmats, d. h. Stellungen, in denen die eine Partei die andere zwingen soll, daß diese sie selbst mat setze. Man denke sich den weißen König auf h1, den schwarzen auf h8; die weiße Dame auf g6, einen weißen Thurm auf e2 und einen weißen Laufer auf f4; ferner die schwarzen Thürme auf a7, d7; endlich einen schwarzen Laufer auf c4. — In dieser Stellung könnte Weiß seinen Gegner ohne Weiteres durch die Züge: 1) T e2 — e8 † L c4 — g8; 2) D g6 — g8 : † ‡ setzen. Er verschmäht das aber und versucht es, ob er nicht seinen Gegner zwingen könne, in einer bestimmten Anzahl von Zügen ihn selbst mat zu setzen. Das ist auch möglich und zwar durch folgende Züge, deren Entgegnungen von Seite der Schwarzen stets gezwungen sind: 1) T e2 — e8 † L c4 — g8; 2) D g6 h6 † T d7 — h7; 3) L f4 — e5 † T a7 — g7; 4) L e5 — d4, und nun hat Schwarz keinen anderen Zug, als mit dem Thurme h7 die weiße Dame h6 zu schlagen. Hiermit sagt aber Schwarz Schach und zugleich Mat, so daß Weiß seinen vorgesetzten Zweck vollkommen erreicht hat.

§. 157.

Wir geben hier die Lösungen zu den in den §. 153 bis 155 gestellten Aufgaben.

a) Lösung der Aufgabe in §. 153:

1) T e1 — e8 † 1) L f6 — d8:
(wenn S b6 — c8, so T e8 — c8 † ‡;
wenn T d7 — d8, so 3) S b5 — c7 † u. s. w.)
2) T e8 — d8: † 2) T d7 — d8:
3) S b5 — c7 † 3) K a8 — b8
4) S c7 — a6 †† 4) K b8 — a8
(wenn K b8 — c8, so D f4 — c7 † ‡)
5) D f4 — b8 † 5) T d8 — b8:
6) S a6 — c7 † und ‡.

b) Lösung der Aufgabe in §. 154.

1) T d5 — d8 † L a7 — b8. (Geht T b2 — b8, so deckt c6 — c7 das Schach mit Mat auf); 2) c6 — c7 † aufgedeckt K b8 — a7; 3) c7 — c8 wird Springer und sagt Schach und zugleich Mat. Würde aber dieser Bauer jede andere Figur, so erfolgte noch lange kein Mat. — Ginge aber im 2. Zuge 2) . . . . T b2 — b7, so folgte 3) c7 — b8: wird Dame und sagt Mat.

c) Lösung der Aufgabe in §. 155:

1) K d6 — e6 1) K f8 — g8
(wenn K f8 — e8, so gewinnt f6 — f7 †)
2) f6 — f7 † 2) K g8 — h7
3) K e6 — f6 3) K h7 — h8
4) K f6 — g6 † durch den Laufer und Mat.

§. 158.

In neuester Zeit ist das Aufgabenwesen theils durch Aufnahme des Schach in illustrirte Unterhaltungsblätter,

theils durch Preisausschreibungen oder sogenannte Problemturniere in hohem Grade gefördert worden. Als angesehenste Meister auf diesem besonderen Theile des edlen Spieles gelten heutzutage vornehmlich die Deutschen Konrad Bayer und Rudolph Willmers, ferner der Engländer Frank Healey, endlich der Amerikaner Samuel Loyd. Es mögen hier folgende Proben Platz finden:

a) Von Konrad Bayer. Weiß. K g5. D d7. L e1. S d8, e2. B c4, d3, b2. Schwarz. K e5. T a2, b1. L a1, g8. S d2, f1. B b7, d6, e6, e7, g3. Mat in fünf Zügen.

b) Von Rudolph Willmers. Weiß. K e7. D b6. L g3. S d4. B b2, f2. Schw. K e4. B a5, d5, e5, f7, g4. Mat in vier Zügen.

c) Von Frank Healey. Weiß. K c2. D h5. L d8. S e3. B a4, g2. Schw. K d4. T a7, c5. S f8. B a5, c3, d5, g7, h7. Mat in fünf Zügen.

d) Von Samuel Loyd. Weiß. K a3. L c2, e7. S b5, f4. B c3, e3, f3. Schwarz. K e5. T h6. L a7, g8. S d7. B c4, c5, e6, f5. Mat in drei Zügen.

§. 159.

Wir theilen hier die Lösung des Problemes auf dem Titelbilde mit:

1) S e3 — d5 †	S b4 — d5 :
2) L c5 — e3 :	S d5 — e3 :
3) T c8 — c4 †	S e3 — c4 :
4) D d7 — d2 †	S c4 — d2 :
5) S c3 — d5 ‡.	

Siebenundzwanzigstes Kapitel.

Rösselsprung.

---

§. 160.

Unter Rösselsprung versteht man die successive Bewegung des Springers über sämmtliche Felder des Bretes. Man fängt z. B. von a1 mit dem Springer zu ziehen an, erst nach b3, dann d4 u. s. w., bis man sämmtliche Felder in solcher Weise passirt hat. Die Rösselsprünge sind geschlossen, wenn das letzte Feld des Bretes, welches der Springer betritt, von dem ersten Felde, wovon er ausging, ebenfalls um einen Sprung des Springers entfernt ist. Die Rösselsprünge sind ferner symmetrisch, wenn sämmtliche in der zweiten Hälfte, d. h. im 33sten bis 64sten Zuge des Springers berührten Felder mit denen der ersten Hälfte (im 1sten bis 32sten Zuge) in einem bestimmten Gegensatze stehen. Die Felder a1 und h8 stehen z. B. in solchem Gegensatze, ferner a8 und h1, auch b6 und g3, e8 und d1, f7 und c2 u. s. w. Trifft also auf b6 der erste Zug des Springers, so muß auf g3 der 33ste treffen; trifft auf

f 7 der 32ste Zug, so muß Nr. 64 auf c 2 fallen u. s. w. — Eine dritte Eigenschaft der Rösselsprünge ist die Gleichsummigkeit, d. h. die Summen der acht Zahlen auf jeder Reihe, welche durch den numerirten Gang des Springers entstehen, sind einander gleich. — Ein Rösselsprung, der die erwähnten drei Eigenschaften besitzt, heißt ein normaler, ist aber sehr schwer aufzufinden. Der erste dieser Art wurde vor einigen Jahren als endliches Ergebniß vieler Untersuchungen von Carl Wenzelides aufgefunden; er ist unter Nr. 8 auf der zweiten, diesem Buche angefügten, Figurentafel wiedergegeben, welche in chronologischer Folge die wichtigsten Leistungen der hervorragenden Forscher auf dem Gebiete des Rösselsprunges vorführt.

Anhang.

Abarten des gewöhnlichen Schachspieles.

Achtundzwanzigstes Kapitel.

Das Vierschach.

---

§. 161.

Die beliebteste Art des Vierschachspieles erfordert ein Bret, welches entsteht, wenn einem gewöhnlichen Schachbrete an jeder Seite noch drei Reihen, jede von 8 Feldern, angesetzt werden. Eine bildliche Darstellung des Vierschachbretes giebt Diagramm Nr. 5.

§. 162.

Die Figuren werden durch zwei gewöhnliche Schachspiele, die aber nicht von derselben Art sind, gebildet. Am Einfachsten wäre es, ein hölzernes und ein knöchernes zu wählen. Die Aufstellung der Steine geschieht nach den gewöhnlichen Regeln des Zweischach auf den

beiden äußersten Felderreihen der vier hervorspringenden Seiten, und zwar stellt man die beiden Heere von gleicher Farbe auf den einander gegenüberliegenden Seiten auf. Hiernach bestimmen sich auch die Parteien, indem gemeinschaftlich die weißen gegen die schwarzen operiren und umgekehrt.

§. 163.

Die Reihenfolge der einzelnen Züge geht wie beim Whistspiel in ununterbrochener Folge links herum. Dabei decken sich die Steine der befreundeten Spieler gegenseitig und greifen gemeinschaftlich die des Feindes an. Die weißen Könige dürfen hier einander sich nähern, aber die schwarzen Könige dürfen ihnen, wie beim gewöhnlichen Spiele, nicht zu nahe kommen. Auch dürfen Figuren des einen Spielers nicht so ziehen, daß sie dadurch den König des befreundeten Spielers einem Schach von Seiten der Feinde aussetzen.

§. 164.

Das Spiel wird durch Matsetzen beider feindlichen Könige beendet. Wird einer der beiden einander befreundeten Könige schachmat, so bleiben seine Steine, ohne alle Wirksamkeit, als Hinderniß des Terrains stehen und können so wenig gezogen als geschlagen werden. Doch kann durch wirksame Operationen des befreundeten Spielers der matgesetzte König wieder befreit werden, indem, z. B., die das Mat bewirkenden Steine der Gegenpartei vom Freunde geschlagen werden. In demselben Augenblicke treten alle Steine des vom Mat befreiten Königs wieder in volle Thätigkeit.

§. 165.

Für angehende Liebhaber dieses Vierschach fügen wir hier noch einige gute Rathschläge hinzu:

a) Man zieht am Besten den Königsbauer einen Schritt weit vor; zwei Schritte weit ihn zu bewegen, würde sehr gefährlich sein.

b) Man bringe hier, sobald als möglich, die Dame und die Laufer in Thätigkeit.

c) Man strebe zunächst dahin, den einen Spieler der Gegenpartei zum Mat zu bringen; zweckmäßig ist es hier, wenn von derselben Partei der eine den König des Gegenspielers angreift, während der andere wichtige Figuren, besonders die Dame, bedroht.

d) Man sorge ebenso sehr für die Sicherheit seines Freundes, als für seine eigene; man steht und fällt mit ihm. Daher versäume man selten die Gelegenheit, ein ihm gebotenes Schach durch eigene Steine gut zu decken und ihn vor doppeltem Schach zu sichern.

§. 166.

Was das Verhältniß des Vierschachs zum gewöhnlichen Zweischach betrifft, so herrschen darüber verschiedene Ansichten. Als begründet lassen sich aber wohl folgende Gedanken mit Recht aussprechen.

Durch die Einfachheit der Hülfsmittel, die Sicherheit der gesetzlichen Bestimmungen, durch die, wie es scheint, unbegrenzte Vervollkommnungsfähigkeit ist das Zweischach das vorzüglichste Spiel. Das Vierschach bietet schon manche Schattenseiten dar. Die Hülfsmittel sind verdoppelt, die gesetzlichen Bestimmungen müssen

mehr als verdoppelt werden, wenn alle Streitigkeiten wegfallen sollen, und das Spiel ist so viel schwieriger geworden, daß bis jetzt kaum einige bestimmte Anweisungen über die Spielanfänge gegeben werden können, über die Spielendungen aber noch nichts festgestellt ist. Dabei ist man im Vierschach von dem Aiden so abhängig, daß selbst der beste Plan zum Schaden führen kann, wenn der Aide ihn nicht unterstützt. Dagegen ist das Vierschach gesellig, indem man außer den Feinden auch einen Aiden hat. Man muß die nützlichen Pläne des Freundes so gut zu erforschen suchen, als die verderblichen der Feinde. Man hat es im Vierschach nicht allein mit der kalten Berechnung zu thun, sondern man hat auf den Charakter der Mitspieler viel Rücksicht zu nehmen, ob sie Angreifer oder Vertheidiger, muthig oder zaghaft, eigensinnig oder nachgiebig sind u. dergl. m.

Das Spiel ist mehr gemüthlich, spannend. Dabei findet die scharfe Berechnung des Zweischachs ihre volle Anwendung. Man hat häufig gegen das Vierschach eingewendet, daß durch Andeutungen der einzelnen Spieler über das Spiel leicht Streitigkeiten entstehen. Dagegen müssen wir erwidern, daß derjenige für das Vierschach nicht paßt, welcher sich nicht so weit in seiner Gewalt hat, daß er dergleichen Andeutungen vermeidet. Wir halten das Vierschach für ein sehr anziehendes Spiel, auch der zunehmende Eifer bei uns für dasselbe spricht dafür. Es ist zu wünschen, daß durch Zweischach wissenschaftlich gebildete Spieler sich häufiger damit beschäftigen, damit unser Spiel in seinen Methoden und Bestimmungen vervollkommnet werde. —

Man hat gar mancherlei andere Arten als die vorher beschriebene Methode des Vierschachs aufgestellt.

Darunter ist auch die lüneburgische Art, erfunden von Dr. Theodorich Martinsen. Am meisten Anerkennung verdient aber vielleicht die Art des Vierschachs in Mecklenburg-Schwerin. Dort fügt man zwei gewöhnliche Schachbreter aneinander, so daß ein Bret von 8 Feldern Breite und 16 Feldern in die Länge entsteht und man nun, wie im gewöhnlichen Schach, die Figuren aufsetzt und spielt. Die Vorzüge dieser Methode des Vierschachs bestehen hauptsächlich in der Einfachheit und Bewahrung des Geistes des einfachen oder gewöhnlichen Schach. Schon v. Bilguer, als er dieses Spiel in Schwerin sah, soll sich durchaus anerkennend über die Zweckmäßigkeit desselben ausgesprochen haben. —

Neunundzwanzigstes Kapitel.

Vom Kourierspiele.

---

§. 167.

In dem Orte Ströbeck bei Halberstadt wird schon seit Jahrhunderten unser gewöhnliches Schachspiel von allen Bauern ohne Ausnahme fleißig gespielt. Sie haben aber noch ein anderes vergrößertes schachähnliches Spiel, das sie Kourierspiel nennen. Schon der alte deutsche Schriftsteller über das Schachspiel, der Herzog August von Lüneburg, beschreibt das Spiel in seinem unter dem Namen Gustavus Selenus 1617 herausgegebenen Schachwerke.

§. 168.

Das Bret zum Kourierspiel hat 96 Felder und zwar 12 in die Länge, 8 in die Breite, wie Diagramm Nr. 6 zeigt. Jeder Spieler hat außer den gewöhnlichen Schachsteinen noch vier Hauptsteine und vier Bauern. Diese Hauptsteine sind zwei Kouriere und zwei Räthe, ein geheimer und ein lustiger; ersterer heißt Mann, letzterer Schleich, jener steht neben dem Könige, dieser neben der Dame. Die geheimen Räthe haben den Gang

der Dame, die lustigen den der Thürme; die Kouriere aber werden wie die Läufer gezogen. Die Dame geht nur einen Schritt schräg ins nächste Feld.

§. 170.

Die Bauern der Thürme und der Dame werden vor Beginn des Spieles zwei Schritt weit vorgerückt, die Dame selbst wird auf ihr drittes Feld gestellt. Diese Aufstellung nennt man den Aussatz, und nun erst beginnt das eigentliche Spiel. Die Rochade ist nicht üblich; die Bauern gehen nur einen Schritt. Kommen sie in die Dame, so avanciren sie noch nicht sogleich, sondern haben erst die sogenannten drei Freudensprünge zu thun. Diese geschehen auf derselben Linie, auf welcher sie die letzte Reihe erreichen, zurück bis auf das ursprüngliche Standfeld, und zwar z. B. über die Felder a 6 und a 4 bis a 2.

§. 171.

Das sogenannte verbesserte Kourierspiel ist im Allgemeinen dem vorher beschriebenen gleich; doch haben hier folgende Ausnahmen Statt:

a) Der König darf rochiren und zwar, indem er sich auf das Feld des Laufers stellt, der Thurm aber auf das Feld des Kouriers sich lagert.

b) Die Bauern können erst dann Officiere werden, wenn sie zwei Züge hindurch ein Feld des Lagers der feindlichen Officire behauptet haben, und mit dem dritten Zuge des befreundeten Heeres beginnt erst die Wirksamkeit des erlangten höheren Grades, dessen Wahl beliebig ist.

Dreißigstes Kapitel.

Vom Kriegsspiele.

---

§. 172.

Das Bret zum Kriegsspiele enthält 121 Felder, so daß 11 Felder in die Länge und 11 Felder in die Breite gehen. Jeder Spieler hat 25 Figuren, nämlich 1 König, 2 Leibgarden, 2 Kürassiere, 2 Husaren, 2 Dragoner, 5 Kanonen und 11 Füsiliere. Man vergleiche hier Diagramm Nr. 7.

Nr. 1 ist der König mit der gewöhnlichen Gangweise. — Unter Nr. 2 findet man die 5 Kanonen mit der Gangweise der Thürme. — Unter Nr. 3 giebt es 2 Husaren, welche den Gang der Läufer haben. — Nr. 4 sind 2 Dragoner, welche gleichfalls wie die Läufer gehen. — Nr. 5 sind zwei Kürassiere; sie haben die Gangweise der Springer. Unter Nr. 6 kommen 2 Leibgarden vor, welche den Gang der Dame haben. — Die Buchstaben F endlich bedeuten die Füsiliere. Sie gehen einen Schritt auf das nächste Feld von entgegengesetzter Farbe nach jeder Richtung, also auch rückwärts; sie schlagen aber ein Feld schräg vor- oder rückwärts. Avanciren können sie nicht, wenn sie

in die letzte Felderreihe gelangen; wohl aber können sie umkehren, da sie, wie eben erörtert ist, auch rückwärts gehen.

§. 173.

Die abweichenden Regeln bei diesem Spiele lassen sich in folgende Bestimmungen zusammenfassen:

a) Dem König ist hier die Rochade nicht gestattet;

b) Ein aufgehobenes Spiel ohne Gewinn und Verlust ist ein solches, wenn der König kein fluchtfreies Feld mehr übrig hat; wenn er bei jedem Zuge, den er thut, in ein bedrohtes Feld zieht, und wenn er, um solches zu vermeiden, auch keinen Stein mehr zu ziehen übrig hat. —

c) Im Uebrigen vergleiche man wegen ausführlicher Unterweisung folgendes zu Prag 1770 erschienene Büchelchen: Le jeu de la guerre ou raffinement du jeu d'échecs. —

Lager der Schwarzen.

8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Lager der Weiſsen.

5.

…h Euler und Bertrand von Genf.
1759.

62	25	58	23	12	17	14
57	22	61	18	15	10	7
20	59	24	11	8	13	16
27	64	19	60	33	6	9
46	55	28	5	44	37	32
49	4	45	34	29	40	43
2	51	54	41	38	31	36
53	48	3	30	35	42	39

10.

…igem Bret, nach Twiss und Ciccolini.

